



ナムコの伝説

namco

VHDビデオディスク ODG-1110 ¥3,800 WEVTG-205 IBII VBG-205 各¥4,900 タナー ステレオ 299 ン



ナムコの出現に、ゲームの開発スタッフが向ら構成。 選出、機器、 うちに はアエスのセル場響をから強引する。全量自分変では上げたプロモーションピテオがあるらしい。という機は、かなり動からマニア間では抑られていました。 結婚からいよば、この設計を基づたと呼びでは、ゲーチョ体 がいわば出内資料として作られていて、イベントとかナムコ間空温での型のです。 のです。ですから、今回のようなバッケーン化による公室についてはナム コ型村でで移る部構、様々な協能がなからわまりた。ある人はデテカの基 本コンセプトが非元品であった事を主張し、ある人はゲームの世界級をファンに多国的に知っても今)事の襲車性を思りました。しかし、最終的には何だいっても公断を望むファンの声が、ナムコを決断させたのです。その意味で、この「ナムコの信息」は、ファンとナムコのセリカを報告する。 貴重なビアオ作品という事ができます。さて、今回は女多いナムコのブロ モーション・ビアカロ中から、5日本を契線、ゲーム、デザイナー造のマルアナスリントよりと、思い入れたっぷりの機能をお楽しみください/ (GMBR) [7527/2072] [7972-20] [7972-20] [1978-208] [1978-208]

制作・著作:NAMCO/発売元:ビクター音楽産業株式会社/制作協力:PRP

●内容等のお問い合せ —— 〒150東京都渋谷区神宮前4-26-18(原宿ビアザビル) ビクター音楽産業株式会社ビデオ・グループ TEL 03-405-5151

CONTENTS

が、AMショー大特集 standを



- レーシングゲーム初の可動タイプ 955990Mo727M
- 地獄のサバイバルゲームだ
- 地獄のプレリュード 怒号層圏

- 体感コーナリング 82 アウト・ラシ
- 帝国からの脱出

30 We Love VGM

Norry 伊法 B.

72 源平討魔伝開発者 直撃インタビュー

- 42 ゲーメストアイランド
- なんだぞ!/と
- こちら発信局 from GPM

21 ゲーム常識用語集

- 32 驚異現象
- 40 苦労スワードパズル
- 41 ゲーセン情報
- 52 まじに語ろう
- 28 タイム・ギャルインタビュー 山本百合子さん
- 74 キャラクターグッズ& メーカーユニフォーム
- 57 ゲーメストインフォメーション 田口あゆみ

- 54 OLDゲーム
- 70 ピンボールコーナ ブラック・ベルト
- 26 ブレイランドツアー 札幌・赤い風車

奥が深いぞ/ 🏻 🖟 🕾 🛣 底攻略

- ノーミス20面のナゾ
- 18 これで簡単/
- 22 マップ大公開 スペランカーII 23の鍵
- 58 特選クリアコース 5%・リターシッポラッイシター



フアイティング

年に一度、トップレーサー達の集う盛大なお祭りか開かれる。ルニ ン24時間レース、世界中の羨望を浴びつつモータースポーツの頂点を極 める為に人とマシンが限界に挑むのである。

見る者も、走る者も、圧倒的な感動で包み込まれ一つになってしまう。 WEC LE MANS 24、今、コナミから鮮烈なデビューを遂げたこのシ ミュレーションマシンは、ル・マンの体験を全ての人々に捧げる。ル・ マンに参戦、そんな気分は、他ではちょっと味わえない。熱く、トラ して戴きたい。

VIDEO GAME

M © KONAMI 1986

2人の意気がビッタリと合わなければこのサバイバルは完成し ない。1人が捕虜を救出している間、もう1人が援護したり、時 には犠牲になって突っ込んだりすることも必要になってくる。 一方がやられても、もう一方が残っていれば途中参加できる 機能も付いている。捕虜の中にはパワーアップさせてくれる 者もいる。2方向さく裂ミサイル弾などの攻撃力が得られる のだ。長く険しい敵地内を捕虜を救いながら突破するという サバイバルに、どこまで挑めるか!敵の最終兵器を見ること もできずに死ねるか。













コンプリート・

WEC LE MANS

C KONAMI 1986







画面に登場する率のカラーが、実 際とは異なることがあります

コーナーリンクやスピンでせる他される基型な場合を、左右に図るボディで造り出来に成功、ステアリンクを終る時、そはすてに購入マンンのコックピットなのだ。銀石に乗り上げた時のショックは、ボディの乗動によってカイナーに伝えられる。画面と観撃なアクションの時は、アレイヤーをいやおうなしにサーキットへ放り出してしまうのだ。日間で分気へできる発化、実力・機能のようにル・アンのコースを再覧してくれる。全身でこのピートを感じ取って欲しい。WEC LE MANS 44、最大のイマントに広りきった。

※アップライトタイプもあります。



チームで、1984年の結成 前年がスパイス・レーシング ©コナミ

ル・マン24時間レース 今回紹介する、「WEC

シングゲームなんだ。 生かした、面糊的な体感レー た体験・ノウハウをゲームに イス・レーシングチームがル ング・テーム、コナミ・スパ ク ル・マン 24) はレーシ バイス・レーシングチームは ・マン2時間レースに出場し LEMANS 24 (DIS ちなみに、このコナミ・ス

まずはコクビットなどのハー まれ変ったという訳。 このチームが、コナミの社長 う素晴らしいチームなのだ。 アがわずか一回しかないとい オンシップを獲得し、リタイ ズで、5つの優勝とチャンビ 以来、世界耐久選手権シリー 上月景正氏を総監督として生 前おきが長くなったけど、

味わおう ド類を紹介しよう。

シングカーのように横Gを発 が左右に旋回し、実際のレー リングに合わせてコクピット たけどこのゲームは、ステア クションシートというのがあっ ボティを使用していること。 ングゲーム初の可動タイプの NS 24」の特徴は、レーシ ST'THE LE MA 前にボールボジションのア

智の単は真ん中のだ。

生させるので、アクションシ

また、キックバックのある

よばれるコックピットタイプ トが旋回するよ。

ミニ・スピン型も このマシンは、スピン型と

ほんとに実車感覚なのだ。 ハンドルを切ると左に戻る。 とはできない。さらに、右に で、ぐるぐるまわすなんてこ ングゲームにくらべて重いの ハンドルは、今までのレーシ ートにくらべ、ずっとリアル

アクセルとプレーキとシフ

った?)この場合もコクビッ と見るしかない。(ころがつ スってしまった場合は、じっ 傾き、本物に近いショックが たあと爆発すればもっとよか もなかなか派手。おもわずミ それと、クラッシュシーン

"サルサ・サーキット"をモデ レースで、実際に使用される

夕方、夕方から夜、夜から朝 うもの。さらに背景が昼から ックが使えるのも、実際のレ ドリフトなどの高度なテクニ 時間レースそのもの。 へと変化していき、まさに24 り近い爽快感が得られるとい があって、実際の走りに、よ ルとしており、アップダウン また、カウンターステアゆ

少しつけ加えると、スピンル ースそのもの。 アクションシートの説明を

親切設計で、やりやすい。 つくことはない。このへんは グゲームと同じだから、まご トギアは、今までのレーシン コースは、ル・マン2時間

終張と興奮の連続

やった!

されいな夕焼けだ。明日は天気だ。なんて言 っている場合じゃない。タ、タイムガー。

伝わるのだ。

旋回し、縁石に乗り上げると

すると180度コクビットが



WEC LE MANS









000なサウンドだ。 だけど、どれもVERY これまた、ゴキゲンなサウンド エキゾーストからのアフター ビードを急に減速させると 率をよく見てほしいんだ。ス 脳場感あふれてとても良い。 ルに音を出してくれるので 左なら左スピーカーと、リマ **他のスピーカーから車の音が** 暇車がいてそれを抜いたら去 2周3周とBGMもかわるん また、車を抜く時に、右に あと、こまかいことだけど

それと、BGMなんだけど

そのこと

なり、「LAP2」では夜に 景が変化していくんだけど なり…、といった具合に、※ りから日が落ちてきて夕方に ての画面は鮮明でとても美! い。一見の価値あり。 る。「LAPI」の前あた 、それぞれタイムが加算さ すると、「LAPI」と表示 3のチェックポイントを満 がある。第一、第2のチェック 元走できるか!? は3つのチェックポイント が1周あって、そのコース ゲーム内容の構成は、コー

END PLAY LE SU イントを通過すると、「EX

他は、動きが少ない分、スコ が変わってしまうのだ。その ドルを切るだけで、車の向き がきついので、ちょっとハン スピン型をおすすめする。 で、私はコクビットタイプの らずに "楽しむ" ということ アは出しやすいかもね。 石は24時間レースを でも、スコアだけにこだわ

真はAMショーのページを総 ほうも紹介しておこう。(写 されるので、ミニスピン型の ばれるアップライトでも発売 ミニ・スピン型はハンドル

2 nut-ン側から追い抜け。

-っ/コースをはずれてどこ行くの-



のほかに、ミニスピン型とよ

ばやりこむほど先に進める上 いかもしれない。けど、やれ シュしてしまうと完定はきつ シュできないし、3回クラッ (悠理

アできる設定だ。 ックポイントごとに一回クラ ツシュしても、-周目はクリ でも、2周目からはクラッ

り上げさえしなければ、チェ 自分のとよく似た車。ウイン **カーにまどわされないように** タイムの設定は、縁石に垂 敵車の中で注意するのは

して大丈夫。 間をおいてからギアチェンの で減速した場合は、ちょつと はかなりいいので、急カープ ロでギアチェンジをしたほう の急カーブ。 りよい。Hーギアからの加速 ギアチェンジは、

50

カープとその次の直線のあと 減速がほしい。そして、連終 フレーキをちょっとふむ位の 第3チェックポイントまで 最初のカーブは、途中で

と、中頃の連続カーブがチ 速してから曲るように。

りの急カーブなので、充分は とまではいかないけど、かた は、2回目のカーブがヘアピン いように。 類2チェックポイントまで

ぐれもハンドルを切りすぎな では、中頃の連続カーブ。くれ 第一のチェックポイント#

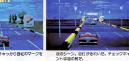
を伝授しょう。 のないように、コースのツボ 難しくないんだけど、間違い 攻略法?を伝授 コース的な難易度はさほど

滅なども良くできていて、こ バーナーや、ウインカーの古 - ムだ。期待していいぞ。 い。大いに楽しめて遊べるか かりしているのが素晴らし

	SCORE	DISTANCE	HANE
- 4	200000	29 4 kg	Yak
4	198999	28:1 Ka	3.M
9		IB va Ke	
= 5	178989	19:9 Km	
T	170490	22 18 Km	
	189880	19:9 Km	
-	199999	19 :4 Km	- 特/表
		FOHTJKLM	

ror scorie	233270	23.7		16 - 1 150 km/s
		Zyone:		
0	7 2		變了	2
KONAN	11	_	~ ~	
1		=		
326 :	E.181+7-08	7 Ken	eso matro	77-75

官伝してますねー。



「一後のネーム入れ。7位入賞、でも完定してないよ。君ハ、何点トレル。



何も

だ。 今回

るが、注意しないと歩兵の弾 倒そう。ひき殺すこともでき 進くからマシンガンの連射で マシンガンでいこう。歩兵を 発で、 ジープは炎上してし

ターから降ろされたジープで ジャッカルたちは、ヘリコブ

作戦開始だ

튑

パワーアップで無敵の強さ

しばらく行くと、民家らし

Oパワーアップの損傷のいる民家

強は射程が短いので、初めは 敞地を突破していくことにな ンと手りゅう弾だ。手りゅう 9。初めの武器は、マシンガ さて、ゲームが始まると、

らわれている。この人物を助 ている民家に、重要人物がと ようにして、ミサイル(手り ルにパワーアップする。 この けると、平りゅう弾がミサイ き建物がある。歩兵が見張っ ゆう弾)は、5段階にパワー しておこう。 弾速が遮くなる。しかし 第2段階…ミサイル

P

アップしていくのだ。 ここで パワーアップの各段階を説明 魔されずに敵に当たる。 射程は短いが、障害物に邪 初期段階…手りゅう弾

ř

障害物越しには射てない

射程が伸びる。 桝3段階…ミサイル

関係なく拡がる。 第5段階…4方向さく烈弾

烈する。さく烈弾は障害物に 爆発した時点で左右にさく 第4段階:2方向さく烈福

さく烈する。最強の武器。 20000 爆発した地点からる方向に HEP しかし、やられても1段階し かパワーダウンしないのは助

ることが攻略の第一条件だ。 速く、4方向さく烈弾にす かる。

せることができるか。

りかわってこの作戦

さらに過激な 敵の攻撃

願いてしまって当たらない。 2 方向だと、さく烈弾が横に 方向きく影弾なら一発だが、 うを積んだキャノン砲は、 アしにくくなってくる。土の **〜烈弾を持っていないとクリ** くなってくるので、4方向さ ここあたりから、かなり難し

われ、その手前に土のうを練

トラックは、それ自体は攻

ックが並んでいる所がある。 んだキャノン砲3台と、ドラ 少し行くと、大きな川があら 第3のヘリポートをすぎて

ので、軽く倒して橋を渡って してくる。たいして強くない あるので、位置を覚えてしま アップする人物のいる民家が いこう。その先にも、パワー

る。この手前の緑の広場のよ 代遺跡の点在するシーンにな そのまま進んでいくと、古 な所は、序盤のヤマ場だ

けにやっかいだ。 ンガンは前にしか射てないだ 部隊がくるぞ。こいつはマシ ると、うしろから歩兵の増援 射ちまくろう。あまり手間ど パワーアップしたミサイルを 戦車とキャノン砲があるので

て出てくる。なんといっても ここで強敵の敵ジーブが初め 柱が点在するシーンになるが、 この前の怖いところは、 ここを突破すると、遠跡の

ころがってくる柱に注意しろ

シンガンを射とう。常に前に 時は、真後ろに逃げながらマ けてくるところだ。 こういう ながら、体当たり攻撃を仕掛 らのジープと同じ速きで走り

£

の歌だって柱に出 ると動力なくなる

0突攻? 透けながら射

役立つ。 当たると、動かなくなる 射てるということが、ここで また、ここでは、柱がいき

●2万点、最高/1ワ ーアップ完成。 アップの人でも、乗せられな せてしまうと、たとえパワー 乗れないので、 8 人全員を申 乗せていってあげよう。しか 捕虜が出てくるのでジープに 所がある。ここを破壊すると る。この直後に、捕虜の収収 くなってしまうので注意しよ し、ジープー台には8人し をミサイルで破れば突破でき か見えてくる。 ここはゲート きて、このようにして、助

なり難しくなるぞ 捕虜を連続して終ろすのはか きたりするので、特に後半は 飛んできて、爆弾を落として やないぜ。 しかし、実際には飛行機が

今度は、ゲートらしきもの

ートで降ろすわけだが、連続 けた捕虜は、少し先のヘリポ プの定員全員を連続して降ろ 万点とはいる。しかも、ジー ていき、最後には1万点、2 して降ろすと、点数が上がっ





なりころがってくるので、う まくよけよう。敷がこの柱に

○古代直跡の広間でのバトル。

川をゆっくり下っ

らうまく狙おう。レーザーの をかわしつつ、ナナメ方向か て進んでいくしかない。攻撃 ひとたまりもないので、 いくこともできるが、これは 無理をすればかわして進んで 出る角度は決まっているので、 この攻撃をかわしても、 づけない。このような戦には が強力なので、うかうかと近 いのが唯一の救いだが、攻撃

度に5~7発もの弾を発射し ランチャーを搭載した車が一 度は待ち構えていたように、

てから、さく烈弾を射っても 進むといい。敷の攻撃をうけ さく烈弾を射ってから、前に する前に弾が画面から消えて らない。そうすると、さく烈 射った後すぐ逃げなくてはな

てくる。こいつは動いてこな 間に当たるというわけだ 進めば、ちょうど酢の出た瞬 しまう。しかし、先に射って

で攻撃してくる。この攻撃を な敵があらわれる。それは我 かっているが、ここでは強力 にたたかないと苦しくなって **具を降ろしてくるので、早め** 撃してこないが、どんどん歩 まくナナメから狙うしかない。 4 方向さく烈弾以外だと、う

くらったら、武装ジープなど 水艦だ。なんと、レーザー碗 大きな川には、長い機がか

○潜水艦は沈ん

O4方向さく効弾さ

えあれば楽勝



散の最終兵器が2つひかえて 極秘情報によると、最後には ては、謎に包まれているが、 て、それを破壊すると、戦 粒の最終防衛ラインについ

> になさそうだ。 手で明らかにしてもらう以外 か。それはやはり君連自身の ている。その最終兵器とは何

では諸君、健闘を祈る。

(HOM-NEZJ-

全滅させられると伝えられ

自然の脅威にも 気をつけろ

この発射台は刻ち こくいぞ。

てしまってもいい。

〇岩に当たって死ぬ のはミジメだよ。

謎とは何か?

最終エリアの

0

はこの飛行機、ミサイルで射 ヨコ、ナナメとどんどん聚ん また、飛行機も、裏面のタテ でくるので、注意しよう。実 地雷が多くなってきている。 岩山のシーンでは、かなり

転がってくる。ここまでこれ テージとなる。岩山から岩が たろう。岩が落ちる前に射っ なぞ、どうということはな るといえよう。 岩をかわすの れば、君はかなりの腕前であ を抜けると、お次は岩山のス 苦しみ抜いた川のステージ ないが、ヘリポートでは、必 ち落とせたりする。 っていると、出現と開時に針 向かってミサイルを射ちまく ために飛んでくるから、前に ず飛行機が前から邪魔をする ち落としても、あまり意味は ち落とせるのだ。ここでは射

> 築かれた砲台(これは映画ナ ってくる。たとえば、がけに 撃はさらに恐るべきものにな

ステージや、敵の基地の内部 なり難しいが、峡谷のつづく に潜入したりすれば、敵の攻 あったり、このステーシもか に、誘導ミサイルの発射台が 岩山の上の射ちにくい位置

地帯をもな。しかも基地内部 連に、敵の全貌を明らかに 務だ。なんとか突破して、私 は少ない。ここからは君の任 ないので、この先を見たもの かも、ここからは継続もきか 火炎放射でせまってくる。 では、タンクや歩兵が強力な ね)また、一列に並んだ地雷 パロンの要塞を思わせるよ

誘導ミサイルは

こいつは、モトを断たないと に誘動ミサイルに狙われて用 れた、いくつかの発射台をた ているに違いない。とにかく たくことだ。しかし、その前 らちがあかない。水中に隠さ

けてとんでくる。きっと、高 かりと、こちらのジープめが 本当にしつこいやつで、しっ 度なコンピューターを搭載し らとび出してくる。こいつは ルが川の中に隠された砲台か この直後には、誘導ミサイ



みるといい。実はマシンガン ったら、マシンガンを射って

でミサイルを撃ち落とせるの



番石を通れば、地雷助帯は抜けられ てほしい







のマシンはどれり に凝ったコックピットものもあり。君の好み ゲームあり、 編集部では読者の皆さんにかわって、 望のニューゲームが一堂に勢ぞろいしたぞ! 京平和島の東京流通センターで開かれた。 第24回目のアミューズメントショー 番のりで取材してきた。 キャラクターゲームあり、 シューティ 会場に ンク

という古いマシーン「キスメ 行法と自治型を組みあわせた の陰陽道から得かれる陰陽五 帝国からの提出」と中国伝統 別をみせる「ロードランナー と新要点も加わり、新たな密 のアイレムの出品は、ますま 「スペランカー川 指摘さと自自さの所した さてと今回のANショーで 23の調 なり、当然なくなると死点 あらゆる失敗は休夫の減少と

とても親しみやすく、新たな は一前作と同じ操作方法で イト・イプ」の3点でした。 ・スペランカー川 体力制となって 23の鍵

は20月にくわしく載っていま 気がします。(スペランカーII という点です。しかし前作と

ンナーシリーズの4作目です らの設計」は伝統のロードラ ロードランナー 帝国が

ことかできるようになった ということと、水中へもぐる フレイできます。(金川からの す。特に、協力2人プレイと ンナーの新たな展望を期待さ るプロックなど単新的なフィ 上初のことで、とても楽しく せてくれるものになっていま ーチャーが加わり、ロードラ

税前は80頁にくわしく構って WET (ECM-APAPA)

ピンタイプは両面のプレイヤ ると、まるて遊談地にあるコ ーかスピンをすると呼作こと **ブあって、スピンタイプとミ** てくれる。そんなところを見 に回転してケームを辿り上げ



協力2人プレイや動かせ 魔神の復活までに比べる ク・ル・マン24」と過激な概 実卓感覚のレース物「ウェッ 今回のコナミの出版作は

よう。このゲームにも2タイ も紹介している「ウェック・ ル・マン」から紹介するとし ル」の2作でした。 川ゲーム 「特殊部隊ジャッカ まずは花郎カラーページで

と思っちゃったりするわけだ ーヒーカップみたいだなぁし

ダ」でも使われた、ステレオ ヤッカル」。これは「サラマン それから、これも6ページ

に「今後も新製品が無荷でき ゲームに仕上がっている。 ことによって陰場感あふれる サウンド筒体を使用している 新しい会社のマークも何か (海原用&大和)

10



ながらも除席が動いたりなん とはちょっと違って、わずか かして、なかなか楽しませて

今までのシットダウンクイブ

のマシーンは86WEC IN SE860」ただ なんとこ その名も「コナミ・スパイス ーシングカーもおいてあった あと、いっしょに本物のレ

人の数もとても多く レース 同様にケームも大いに単待で ヤンピオンも獲得してしまっ ケームの維吾行ちしている

そしてきらにドライハーズチ

JAPAN・C2クラス2位

ありました。 ンボールなど、沢山の出品が セカではアウト・ランをは

気の高かった「アウト・ラン」 ショーの行なわれる前から人 まうことがなくなるぞ (?) 持っていって無駄他いしてし おう。これで、余計なお金を 見つけたら、ソク質ってしま で買うことができるので君も パンチされます。自動販売権 と同じく、残りの使用回数が いうもので、テレホンカード れはゲームかできてしまうと アーム機にある挿入目に入れ く思いました。これは、テレ が使われており、大変印象深 ☆アウト・ラン まずAM いえるゲームで、抜群の陥場

3 Dカーレースの最高傑作と なくてはならないほとでした て 列をつくって難器を待た が出品されていました。 この目もやはり大変な人気



場か味わえます。 のBGMは素晴らしいできは FM音楽を使用したステレオ 音楽がすばらしいといえます のすごさもさることながら、 **走りぬけます。グラフィック** ギヤを使って全5ステージを アクセル、ブレーキ、そして プレイヤーは、ハンドルト

でプレイするのが一番ですね 自分の一番気に入ったBGM ているような(まあ、運転し って、あたかも自分が運転し なので、迫力ある画面と相ま 挽をほどこしたリアルなもの また効果音は本格的なDA族 ゲームの最初に選べますので えです。BGMは3種類あり

ていることには使わりないん ですか)錯覚をおぼえます。 このアウト・ランに関して ている方向に行きながら、何 ヤンプ、アタックボタンは眩

[++1 120%] OH

くれる) 数率の方ははっきり ですが、「待っていれば逃けて きます。ポスの方は簡単なの にポスと変事が一つづつ出て た1面に戻ります。1面ごと インはかなりきついかも) ま

きます

多少難しいかも知れないけ

がんばってください。

けって難しいです。

「バルトリック」の操作の



レジット用にカードシステム

また、それらのゲームのク

ワープ地帯などあり、楽しま す。他にも、点数のドル袋や とれば、エネルギーが明えま

の力で、消して下さい。 親玉がでてきますが、皆さん ります。この後もいろいろな 全員を倒すと1面クリアとな っさんかたくさんでてきて、 せてくれるケームです。 1面は最後に思マントのお

これっきゃあない!

狂い出した。人類は正に滅亡

カプコンの生み出す。また一 だけの感動があると思います。 して先に進んだ時には、それ 本格的にとりくめば、クリア のと思いました。そのぶん、 いで、かなりの難度になるも の最近の作品の傾向を受け継 ょうか。とにかく、カブコン かなり難しいのではないでし しかし、実際には、1人では

(せんじ)

作し、レバーを上にするとジ ボタン、セレクトボタンで接 主人公は、レハーとアタック にすることから、始まります ドル袋を耐に担けつけて味方 器を持っていず、もっている スクロールで主人公は何も武 レジンドというゲームは核 なじみの、モモコ 128%」 Ⅰに入ってから一ヵ月以上に は もうすでにケームセンク と最新作の「パルトリック」 **丁に出版した作品は、もうお**

さて、ジャレコがAMショ

2つのボタンか付いています は知らない)を撃つことかで サイルとレーサー(正式名称

一方のボタンがJUMPボク

指ある攻撃かできます。 落ちているものから遊び、 厳から集めた武器や、途中に を振り セレクトボタンでは (鈴木&鈴木) 45

> そういうことで、新作の「パ 明する必要はないでしょう。 なってしまうので、あえて認

です。今の所は(AMショー ドかある程度あるので、タン ユーティングゲーム (スピー めたいと思います。 ルトリック」の方に記題を選 クケームはくはありません このゲームは地上を動くシ

カプコンのブースは、TV **| 今度のゲームも手強いぞー**

ンドクラッシュ」と「アレス の質」が出版されていました。 ゲームとしては、「ラッシュア



した時、突如としてダークが 来文明へと変革を遂げようと クによって古代文明から超よ た巨大コンピューター、ダー たのかという秘密は、そのス このような世界ができあがい 界を座み出しています。な していて、いかにも異様な品 カっぽいキャラクターが混ん 一人類が異場人のもたらし ーリーにあるようです。

たいと思います。 について、くわしくお伝えし れるそうですが、このゲーム 「アレスの製」は近日発売さ 「アレスの異は、ギリシャ

題の石像、遊路の背景と、こ

に要と勇気の翼を与え、 このゲームは、1人でも2

人同時プレイでも遊べます。

の危機に瀕した。それを悲し





す。4mクリアすると(1つ の段階では、4mまでありま

エス・エヌ・ケ アテナちゃんの次はサバイバルゲームだ

このゲームを初めて見た時

といって、

甘く見ていると低 誰でも「怒」のPARTIIだ しかし、PARTIIだから

発ぐらい当ててもがくともし りますが、この敵はパワーア ラの様な般が指て来る所があ ップした武器を使って、20 それはそうとして、この脳 例えば、ASOのボンボネ

号層機というゲームはなかな か面白いゲームだと私は思い 特に手指揮やパズーカ砲を

使ったら、もう気分はゲリラ

ば結構使えますよ。 他が一番使える様でしたが 皆さんの健脱を柄ります

FAMKIJUP

り言って意味がわからないの パッと見ただけでは、はっき ゲームの特長でしょう。 とかできるという所が、この 岩石や建造物をたたき壊すこ 器を使うと、かたっぱしから

のです。 れたPOWを見つけ出せない れ壊して見ないことには隠さ

使い易い武器を見つけ出して を左右するので、自分なりに によって、このゲームの進展 それから、武器を選ぶこと

手指弾もパワーアップさせれ 私が見た所では、パズーカ

ゲームがなくて残念

何といっても、これらのは

見てくれ、気合いの2作品

けど、いやはや2つとも気合 は2機種だけ?」とか思った 「おや今回はビデオゲー

いの入った出来でした。

クロールシューティングゲー の2人同時プレイも可能、今 ムの登場だ。もちろん今流行 画面を横に並べた超橋長のス 「……すごい」という感想

る。横3両面がそのままスク ギャップを、左右両端のモニ することによって解決してい ターを下側からの反射映像に ムにありかちな両面と両面の

は秘密モノたノ ロールするんだから、こいつ

するのが目的だ。前方の敵は 線突破、最終エリアをクリア をそれぞれ操って、敵の防衛 フレイヤー2は青のディアト フレイヤー1は赤のフロコ

ミサイルで、下方の敵はポム 操作系になっている。途中 オーソドックスなスタイルの て攻撃するという。 いわなる 倒したり と御殿い棒でなぎ倒せ。敵を コントロールし、とらわれの 七福神を助けだせ。 ゲーム。星子の小夜ちゃんか 次々に現れる好性は 街井 キャラクタコミカル御取れ

段階まで)パワーアップでき なら防御力など、それぞれ24 らミサイル、緑ならボム、吉 とパワーアップユニットが出 現、取ることによって、(赤な

色のついた小型敵を破壊する

のような巨大機能との対決は ースを選択できる。生体メカ 壊すれば分かれ道に出て、コ の巨大戦艦が出現、それを破 各エリアの終わりには、前

値はあるぞう ろう。1プレイ200円の値 クスでありながら、新しい」 ゲームはヒット間違いなしだ こういった ・オーソドッ

☆寄々怪界(ききかいかい 急速接近中了」急速接近 "智告" 彰巨大明朝 お礼のパワーアップだ。水品 いる時、2つのボタンを同時 及び敵全滅(黄)で、持って いただこう。色々なお礼は、 と現れるアイテムは、確実に **玉は、タイムストゥフ(青)**

に押せば、使用できる。 が関かない。忘れずに! 忘れてはいけないのが鍵。

どこかわけてるようなヤツラ クリアだ。攻撃は多彩だか、 ぞれ1人づつ。七個神がとら こいつかないと、 親玉への屋 は、フロモーションピデオも はカワイイソ。ゲームの橋で われている。助けだせば1面 親玉は全部で7種類。それ

とうろう答を叫く



そうにありませんてした。

プース全体を見た感想は

した。まだ、その人気は落ち みんな必死でプレイしていま また感動の最終血を見ようと くれ直など、多くの謎があり なりいました。特に、ソロモ いので、はまっている人がか 全体的に息の長いゲームが多 それでもテクモというのは、 山はできていませんでしたが れていたものが中心でした。 **土** ワールドカップサッカー

ンの鍵は、かくれキャラ、か

新作がないので、人だかりの など、AOUショーで出版さ ソロモンの鍵、アルゴスの時

テクモの白いプースには、

す。アクション、バズル、ト クモに、期待してよさそうで して、最近人気の出てきた子

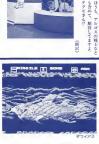
ラックオール特などと とて

今回、テクモのブースには

ことでした。ファミコン版の

ろかせてほしいものです。 すので、これからも大いに勤 を舞ろかせてくれるテクモで

そろそろ、ファミコン版の





●さすがマージャンゲームの大手

多彩な路線のゲームが!

い。サウンドもFM音源で とは、かなり多彩でおもしろ くもの。フォーメーションな ンを組んで、敵を撃破してい 〇と合体してフォーメーショ ロボットに変型したり、UF ンガー」と名を変えて登場 ていた 「ダングル」が 「ダ いたBGMもはいっているの 「テラクレスク」で使われて 「テラクレスクⅡ」といわれ 内容は、味方機を奪還して さて、今回のニチブツでは

で聞きごたえあり。

女の子が2人の計4人。さら の人が2人と、普通(ア)の の人が描かれている。この女 6色を同時に表示しており、 に。実際のプレイだと全自動 ビデオで再現されたようにな ームもありました。

分を味わえるというもの。特 は点棒で表現されて、実践気 あと、マージャンメダルゲ

卓を表現していて、 得点計算

路もの、コミカルキャラクタ SION」と「プレイウッド ーものの三路線が見事にライ でした。シューティング、米 そして、「のほらんか」の3作 展作は「LAST MIS-今回のデータイーストの出

迫り木る敵機を破壊してくだ 華やかで機器

メインファイターを操作し、

☆プレイウッド 作戦が楽しめます。 択できるため、多彩な攻撃と うえ、ボタンにより武器が選 ワーアップすることができる できます。自機はどんどんパ 迷路の中を進み、捕われて

マート爆弾で回避することが さい。ピンチに陥った時はス

☆のぼらんか が増える。パワー制度つき。 間を助けると使用できる武器 いる仲間を助けていこう。仲

ALAST MISSION れると思われます。 まな屋のプレイヤーに親しま ンアップされており、さまざ

8方向レバーで両面中央の

指します。 型をかわしながら、項上を目 ム。プレイヤーは敵の攻

迫力満点いうことなし!

の新作は 「セカンド・ラ

ビデオゲームは、御存知、 上」でした。 ャンピオンシップスプリン 「源平討魔伝」、そして 『チ まずは「原乎討魔伝」だ 今回ナムコの出版している

プロモーションビデオのあの けど、もうすごいのなんの、

迫力!! 思わず、みんなが立

読んでちょうだいね。 ーページに紹介してあるから ゲームのことは、 P81のカラ だ。ゲームの方の人気も大変 ち止まってしまうというほど まりがもすごかったね。この ーションピデオの前の人の集 それから、「チャンピオンシ



変わったよ。 他に、プライズマシーンで

などがあって、どれも人気。 D」、「ナキゴエアテルくん」 It, SWEET LAN 「功夫老師」、「エアショット

ップスプリント」だ。前作「ス

(人和)

プレーから2人同時プレーに 面が加わり、今度は3人同時 ーパースプリント」に新しい

ジャリーミーフォール: マリーミーフォール: スロット レーションペースポールとド ☆タイトーからは、インスピ 立七ガからは、ワールドピン でぎーっと紹介。

メタルタイプ。

ジャン類。 ☆太陽と大森電機からはマー ーとスーパーエレファント。 ☆ジャレコは、ポニーMKII マシン5機種とジャンボスロ

メダルゲームは数が多いの

たメーカーで、気になるプー ☆ウッドプレイス……ファイ スをちょこっと紹介しよう。 今回のショーに参加してい

った会社だね。 ユロード (サイクリングゲー ジークライマー?)、クラッシ ヤートラップ(三次元クレイ

☆サン電子…ライオネックス ローリングするといいね。 フライトシュミレーション) ☆**タツ**ミ…ロックオン(3 D ジャンゲームだね) ンPARTIV (大人気のマー (VS筐体用ロールプレイ (御旅星)

☆ピスコーパニックロード



40シューズ

たいと思う イテムの、詳細解説から始め になってしまったフード&ア 前号の記事では、中途半端

イキナリくいず。さて、この2人は、だれでしょう。

時に、泡が変化するラウンド フード)一定条件で面クリア ギーフード。(以下Eフード を倒すと、敵が化けるエネル まるタイマーフード (以下T **煎の面をクリアした時間で油** フードは大別して4種。

クリアフード。(以下Rフー 類されているんだ。 その出現状況からフードは分 フード。(以下Bフード) と 集ターゲットとなるボーナス ド)ボーナスステージでの収 合は左図の様に定まる。高い 牧から集めていこう。 アイテ システムについて書いてみよ 注意したいものだ。 Eフードはまとめ割りの場 それでは、各フードの衛点

カ月になるバブ

出まわり出

00~10000点のダイヤ が出現する。

> 0000 スステージに登場。みんな5 t 200 スコアを誘筋すると…出るが ので確実にとろう。他の面は

攻略法だ。 そんな君達へ ったかな?

てるつて? 位い

まだまだ10面台

向けての

レフードでも、 フードの祖辞

気をつけてほしいのは、原

ムによる特殊攻撃では、60

に読んで

もらいたいね。

始まり始まり。

は遊到: 情は透射: 質は遊射

これは、フレイヤーの泡は

を強化する き能力を強化してくれる。表



ものを紹介してしまおう。

O キャンディ

お次はアイテム。代表的が ボーナスフードは、ボーナ

Е 1000

Т 400 B 700

> ら400点、 表になる。みかんはEフード することだ。例をあげると、 700点と、その得点はまち なら1000点 エフードか が変わると、その得点が変化

感達いで損することになる。 何点というように覚えないと、 ドにも言えて、〇〇のときは まちである。これは他のフー Rフードならは

200 大きいのは種類によって、 いのは条件かそろえは出る。 と出ないが、泡が化ける小さ いものはアイテムを使わない Rフードは大小ある。大き

一律700点だ。特定の面、 ~ 8万点だが、小さいものは (1面等)では無条件で出る

得点に変える。3種あるから 効果は調べてみてね。

プレイヤーのアクションを

Tフードの最高得点が高くな いゾ。又、2人プレイだと、 URRY - UPELLES カルモンスタを出したり、 ておけばいいものが出る。 る。もちろん、途攻クリアし アーに張した時間に左右され 担は3世 落下の速度もあがるぞ。 足が進くなる。ジャンプや

Oバラソル

面をとばすことができる

先に進むのがよいだろう。

面ワープ。できるだけ使って おは5面、出は のリンク

けるかな?

君はどんでん返しに

くいずその2。このデモを他の面にずらしてみてください。

損だから、考えてやっつけよ ふっとばせる。 敵によっては 無難になり、体当たりで敵を

然とると、その効果は火をは おおっ選称MTJポール。

赤いボールに光る十字星

ステージを取るか…ムマ

黄(サンダー)は大雷を持ら 15発火が出せるようになる。

赤(ファイヤー)は口から

グオブサンダー等の、更に多 クレヨン、缶コーラ、ドラッ

発見したら取ってみるべし! くのアイテムがあるぞっと。 (クロス)

○その他 くよりスコイ?

金のシャレ(酒落)コウベ、

押しつばなしにして、泡はき ボタンを連打してくれ。ほう

脱出できたでしょ。

ンドパブルが10個もつづけて 出てくるぞ。1UPのチャン も、これを取れば、エクスキ これはなかなか出ない。で

の点が違うだけだ。

連続泡乗り

つシルバー

ネックレス

となりフルパワー。 ○炎の

ネックレス

炎(スパーク)だが、Eフー

たことにする。こいつてい

キャンディー3種を全て取

大爆発で動を全滅。後者は 爆弾・バーブルランブ

な、天の恵みだ。 スコイアイテムの一種だ。 面を水没させて全滅させる し、水色(ウォーター)は

するからなんだね。うれしい ていく、攻撃アイテムが出租 のだろうか。それは次にあげ スタート時に光る。何故光る

君もマスターしよう

ドを除らす。泡をいっぱいは 現させ、なおかつ、巨大フー

が、これの効果は面が始まる

なにやら見たことある形が

を出現させる。連攻に異常に 直後に、Tフードとアイテム その面に必ずRフードを出

○杖·宝箱

〇水晶玉

ておこう。

oホーリー

ウォーター

原を狙え 全部集めてパーフェクト目下 せ、ボーナスフードをとれ

ボーナスステージに突入さ

これを取ると、時折面面が

クを紹介しよう。 テクだソ。

ないで割る! 安全で便利な 殊攻撃パブルに自分の泡をつ

滅させる。スゴ~イノ らし、地震を起こし、敵を全 バブル そうしたら、泡はきボタンを 方法を伝授しよう。 まず、壁を背にして立とう

o ちゃっくん

4

ハート

ル出現。当たった敵を倒し

アルカノイドのエナジーボ

たこれは、同じように星を陥 ○スターティアラ·

フェアリーランドに登場し フックオフテス

多い。しかし、自分の幅びっ 落ちてあきらめる人が意外と 出できる。では、その具体的 たりの穴でない限り、必ず脱 い穴がみられるが、その中に あちこちの面で、とても世 ジャンプ

ばなしでOKだが、気流がな する。気流が上向きなら、あ ている方向へ倒し、ジャンプ 叩き、その直後(同時でもだ いときは、ジャンプボタンを とはジャンプボタンを押しっ いたい大丈夫)レバーを向い









*

気流を利用して、床の上の特 床の上に敷がいるとき、上昇 ・リモコン割り 自分がいけない場所、特に 根暗うち

分の体は壁に重なっているの のテクは。 マズない。多用するんだ、こ で、完整にやれば死ぬことは はけるのを利用したテク。自 自分が壁に重なっても泡が

124°? るようにしてほしい。 いが、イザというときに使え

できるゾ。使える場面は少な 聞いてること)も割ることが のパブル(但し、細い腕腕が きるという技。壁のむこう側 ートはカブリツキからでもで 連鎖割りのとき、そのスタ 連鎖割り

・カフリッキ

15

実戦攻略21面までの道しるべ

双絡の前に、全体を通して言えるポイントを出しておきま さて、パブルボブルの実戦攻略なのですが、具体的な面

エクステンドバブルも確保で 手なアイテムより点が入り、 おう。敵の数が多ければ、下 ☆できるだけ、連鎖割りを使 はずた とまあ、こんなものだが、

面々の移動において、どこに ☆移動のくせを見抜け。各 ☆知道を覚えよ。 覚えるだけ どこから移れるか把握しよう。 に移りましょう。(1人プレイ 甘いかもしれない。 上級者にとっては、まだまだ それでは、具体的な面攻略

面の攻略は、ずっと楽になる 気流をマスクーすれば、その して理解しておこう。移動と

> ROUND7(穿冠雕制面) ルで一掃!

に割って3万2千点をもおら かないこと)泡が寄った瞬間 グを正確に、そしてカブリつ

RODZOIO (婚流翘々面)

HOUZON (中段遊擊市

残ったゼンを料理せよ。

て、アイテムを取ってから、

COUND1 (待期余裕面)

ROUNDS(題封速収面)

では駄目。具体的な利用法と

時の場合

こようぜ。 イタ2匹をくるんだら、反対 2段登って、 降りてくるマ

Tフードとアイテムを取って しまおう。泡乗りジャンプで る粉法で、4匹金でくるんで て与き付けて治を吐いて逃げ 側のマイタの石をギリギリま EODZO8(計機誘導面





て、Rフードをいっぱい出子 の方が確実。余分な池を出し ルを呼ばられるので、こちら 点を狙おう。エクテンドパブ 四を泡にして、連鎖一撃4千 たが、やはりここは確実に3 攻撃型アイテムを待つのも平

を次々とくるもう。(タイミン ROUND4(連鎖攤擊面) にしよう。 ドバブルを取ってからクリア アイテム、そしてエクステン るめば、あとは、 Tフードと **美に落ちてくるゼンを全てく** の底に入り込もう。そこで中

斜め上にいるセンの背後に

FOUNDE、下降上島面 てみてもいいでしょう ーパフルで赤を狙う人は狙っ ブルもろとも割る。ウォータ 上段でも匹をエクステンドバ づつ登りながらくるんで、 テムを取る。そのあと、1段 をくるんで待ち、落ちてアイ だけ登って、そこにいるゼン

最初は泡に入れずに逃げて

この面も、2段登って、

地道な戦法としては、1

るもう。そうすれば、敵泡は 匹は、一旦下に降りてからく 片側に集まるので、そこを連 をくるんだだら、反対側の2 2段登って降りてくる2の 1万8千点、いやまおいしい **1面と同じ戦法でくるめます** 網打尽。1匹左に送げますが し右で待ち構えておけば、 上に登らずに、中央より

って、ウォーターパブルてお あとは、♡の一番高い所に立

ROUNDS (下殿待状面)

銀一辈。

り1匹をくるみ、アイテムを てしまおう。下に問りて、何 もたついている1匹もくるん FCUNESでは開発書館 を背にして、焦まってくる新 1段ジャンプしてのっかり壁

(るんだら、すかさず逆倒で

2段登って、片側の2匹を

取った後は、ウォーターバブ て上から出現し、アイテムを まとめ割り。最下段から落ち 最初に下のマイタとゼンを POUND(連続遊撃面)

手間どるとアブ・ナァイノ ブリつこう。 くるんだときは わない方が…。最後の一匹に 人用のときは、アイテムは狙 て、下からくる鮭を次々と力 空間に、ちょびっと口を出し よって、スタート地点の情の (やればわかると思うが… とてもま万4千点はムリた。 段登って、尻で割ろう。1

登り、右を向いてモンスタを り、そのてっぺんから中段に くるんで割る。一度下に落ち

FCUNEが、左右展示面



んで♡の中に入れちゃおう。 下から出てくるところをくる ROUZD(III) (田園海磐市) 2四の外にいるモンスクは

した奴を、左右1匹ずつくる 匹)すぐ左下斜めのプロック

んでわぁる。くれぐれも無理 は中央最下級で実から顔を出 ンスタを叩け"(2匹)その後 の上に降り、右下からくるモ ンスタをくるんで割る。(? 所に乗り、欠から出てくるモ 下に降りて左上の目みたいた

この面は散が7匹いるが

ここに40円 切手をはっ てください



東京都千代田区内神田1-15-15

柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢性別	() オ (男・女)
ご住所 〒 □ □ □ 電話()
①小学 () 年 ②中学 () 年 ③高校 () 年 ④大学 () 年		

- キリトリ

゚レゼント

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽 選で88ページの賞品をさしあげます。(表側に希望する賞品の番号を忘れず に記入して下さい。

A:ゲーメストは、どこでお買いになりましたか?
① 書店 ②ゲームセンター ③その他
B1番おもしろかったコーナー名
C: おもしろくなかったところは?
D: あなたの好きなゲーム名は?
Eあなたが行くゲームセンター名は?
下ゲームセンターには月に何回行きますか?
©
Gパソコンゲームを希望しますか? する()・しない
一川次号はコナミ特集だ。キミはコナミに何を期待するか?(企画採用者には謝礼もあり!)

キリトリ線

BUBBLE BOBBLE



FOUNDI (透陽流撃型 とお死んぢゃあうよつ。

をとってこよう。詰めが甘 るマイタを倒したらアイテム 3をくるんで割れ。右からく そうしてマイタ、モンスタ× ヤンプして、口の中に入れ。 スタートしたら、巧みにジ

> の2匹は、点の上から根暗う る泡を背中で割ろう。あと上 に入れ、振り向いて寄ってく で向かってくるモンスタを泡 してしまおう。左右の点の上

> > HOUND((機関困難菌) スステージにすると!! だぜ してみよう。この雨はポーナ 跳得してカフリつくなり工夫 あとは、上で水を流したり、 目をもカブリついてしまおう。 ちてくるゼン×2をカブリつ

ここまで来れたなら必ず行け のみなさんが攻略してほしい 近のことを参考にして、読者

に心がけてくれたまえ。 ーフェクトプレイをするよう そして、この後の面は、今



中央のモンスタは遠攻で倒

HOUND14 (口内反擊面)

そうじおそうじ。

ROUNDIE(見返待割面)

りだあり 左にのっけてしまおう。(カブ

オーターパブルをリモヨン割 き、はさんで割って、上のウ の後、右上で左向きに泡をは リついても構わないが…) そ

ROUNDIB(横着蝴翠丽

よし、サンダーパブルでイタ たら、残りをくるんで割るも

ROUNDW (水流上展電)

左端から根暗うちでくるんで

まず、中段にいる3匹は、

園面最上部の点の上に乗れる ルは、ジャンプして割ると、 鎮一撃だ! ウォーターパブ りてきたところをくるんで連 に向うので、

> と、死なずにクリアしていく るのだろうか。はっきり言う

応させればOKさつ。

を特定のアルファベットに対

いな。読みかたは、文字各々

スタート地点のすぐ右に落

そのまた右に落ちる3匹

よ。さて、この面のアイテム

は何かな?

ブルブル3匹は、初め右下 そこを考えて降

は開かれるわけ。 光壁なプレイの前にのみ、 と出る、というものなのだ

れば何度でもできるので、 推理力が試されるぞ。 められたものとは何か、君の 様な景色が広がる。そこに邸 豚を出現させるのは、 罪に入ると見たこともない mi

為に、最終面を目指そうじゅ ニューできるソ を何度も押してるとコンティ あないかノ かくたばってるときに、10 さあて、それでは、真実の

(1人用でも、最後の1匹

に達するためのヒントを手に 入れることができるからな そこでは、真のエンディング だ。扉は隠し面への入口で それには扉の中に入ること

ればいいのだろうか。 報が乱れ飛ぶ中で、何を信じ

つの消磨がある? ティングとは? 鏡写しの2 では、どうすれば脂に入れ 数々の情 には、ゼヒ解読してもらいた だなあ…。

う形で載せておくので、読者 開発者からのメッセージとい にかと知ることが多いはずだ がある。これが読めると、な 輝に関連した謎に象形文字

れたまえ。でも豚の中は一度 残っているから、安心してく なくても、必ず真のエンディ 入ると、何度も来たくなるん ングにたどりつくチャンスは おっと、別に扉の中に入ら

うちで倒し、アイテムを取 そうしたら右のマイタを根暗 の上に乗り、最低2匹倒せノ て、モンスタの並んでいる段 出し、それをジャンプ台にし



背中で割ろう。細い溝にはま の穴の右側の壁のてっぺんで あと、下にとびおりて、中央 片側だけを始末しよう。その ばりに分かれるので、スター 地点付近から余り動かずに モンスタは、右と左のなわ

ヤージ

昨日のヒント

いくと症が出る。出たらこれに 配れる 面に入いるこの面には暗る力 金上の文字別は、アルファベットに対応していて a列目からが使しメッセージです。たとえば、 AL SBOB

A BUBBLE BOBBLE ことのまにも 幼獣してほしい



(伊波見

17

バブルボブルの終局は謎に

つつまれたままだ。偽のエン

謎をさがせ! 扉をさがせ!

あきらめるのはまだ早い





ワータウンしてしまうのを計 が動にやられた時に武器がバ のを忘れずに。赤い指輪は雲 写真①で青い指輪を取ろう。 ん同じ場所で赤い指輪を取る 又、赤剣で来た人も、もちろ 剣に強えられてしまった人は たはずだが、もし赤剣から置 君は一面で赤剣を取って来

上の世界を逃げるだけ

り回せば掲は簡単に倒せる 写真⑥のように後ろで剣を

のようになる。

剣になってしまった場合は まで来た時、自分が黄剣・青 - 面の大将ハマドリュアス

何へもどる。その結果写真の まう。その時自分が来たらち 由面が自動スクロールしてし れは、敵の大将が出てくる略 なくなってしまっている。 **りけれども、自分が消えてい** 写真⑤を見て気が付くと用

簡単にやっつけられる。 は、赤剣を持ってさえいれば 楽に行けるそ。 かんばりや を付けて行けば、最後までは 赤剣を持っていればかなり率 青剣・黄剣・赤剣に変える。 た。 赤剣に出来れば多少防食 -面の大将ハマドリュアス

ぐ散からこん棒・ハンマーを のかな。一面で死なないため めには)ますスタート時にす には、(最終間をクリアする) でしまう人が多いのではない ることが出来ず、その結果ダ 面であまり実用的な武器を取 メージをたくさん受けて死ん まう人のほとんどは、この1

に強える うばい取り、写真①で鉄球棒

次に写真②・③・④の順に

このゲームをあきらめてし

まず赤剣レッドソードを

真③のように征ろに行って斜 スの羽を取ろう。これを取 いでくれる。 をふり回せば簡単に倒せる。 れば、簡単に逃げられる。 て、ひたすら上の世界を送け 下の世界 (写真®) でペガサ 2面の大松ゴーレムは、写 赤い指輪を取ったら、すぐ









の青い把輪を取って示判に

アテナ◆

完全攻略法

母のようにつっこんで下さい 真(1) 黄剣・青剣の人は写直 (たぶん青剣では死ぬでしょ

これを取るとラピリンスに行 たワザを使えば簡単です。(写 剣を持っていれば一面で使っ 方が無難。 ことが出来るので、行かない は行かなくても最終面に行く ける。ただし、ラビリンスに プロックをこわすと出てくる。 散る。導きのランプは解毒液 い。写真他のカギは上にある ただし、必ず出るものではな **ナ人形こと―UPが出てくる** た方が得。写真(1)では、アテ の永久キーブだから持ってい 4面の大将キマイラは、赤



の宝はアテナ人形の時もある。

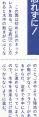


(3) 写真(3で導きのランプを 行楽しい願してるね

最初にまず羽を取る。(写真







ペネックレスを忘れずにノ

いさえずれば逃げ切れるはず ので、水中を出来るだけ敵に ないと進めなくなってしまう るからだ。途中で水中に入ら が敵が少なく、フラワーがあ この面も、敵に気を付けて 面の大将と倒し方がまった 3面の大将ネプチューンは

ブから3回目のジャンプで、 ンプというのは最初のジャン て渡りながら行く。(3段ジャ 段ジャンプ、又は雲を利用し

前半は出来るだけ陸地を

香道くまで飛べるジャンプ

(i) · 写真(i) く同じだから簡単だ。(写真

1UPを忘れずにノ

パパンドラの箱をノ

かと言うと、すべてにおいて ずっと難しい。どこが難しい

この面は今までの面よりは



毎等きのランプだ。



こんな取なんて簡単だ。

















うに、赤い水晶玉を取ろう。 を取ろう。そして写真図のよ 体力をいっぱいにしよう。そ に行くカギがある。(写真(9) 赤剣で行けばたいしたことは 難しい。しかし、上の世界を

正手になったら探して下さい 写真器で炎の剣を取って、

して写真図の所で赤い剣にも

もう一度炎の剣

から簡単。(写真図)

これを持っていないと写真の 炎の剣でたった2発で倒せる のように、パンドラの箱が出 5面の大将ゲリュプスは





のカギだ。

の姿の劇を取ってLIFEをいっぱいに / のもう一度炎の剣/

の赤い水品玉。

急後の割は強いぞー。 8/ ひドラの箱だ。

ペガサスの羽に炎の剣

剣を持っていれば簡単。 羽の場所を知っていて炎の

の羽が出てくる。次に上の るが、炎の剣で倒そう。 んそれを取り、下の世界に 写真図でもう一度ペガサー ガサスの羽が出る。もち 途中、ヘビコウモリが幸 まず写真物の所で下に降り そしてそのすぐ下の所で

ックレスを取る。これは水中 に落ちてしまった時の為であ はまま上を行った人は、ピル わけではない ップ・メデューサなどに無 人は下に降りて下さい。 バンドラの箱を持ってい が出てくる。(写真(8)ここ 少し先に行くと指輪と炎の 別にどうしても必要とい

だし、パンドラの箱がないと 一発なのでとても簡単。た 6面の大将マドーは、炎 付けながら進んで下さい

(写真母)

に上がり、写真幻で貝の





WORLD OF FOREST



WORLD OF SKY



WORLD OF CAVERN









番外

この面は隠し面なので、



点数かせぎには必要。 永久にキープしてくれるので 死んだ時にキーブがなくても を取ることが出来る。これは 来るので行く必要はありませ かなくても最終面をクリア出 ただし行けば、守護の竪琴

琴はもらえない。 でも打ってしまうと守護の竪 ている。ティターンを、 最後にいるティターンが持っ 守護の竪琴はラビリンスの

時法は書きません。 やってほしいので、 この面は出来るだけ自分で 人形が出るよ あまり功

れが作王ダンテた

おまけ

これは余計なおしゃべりか

分から始まった。 取りながら死ぬと、次の時8 ❷ラビリンスで、青い時計を ことが出来るよ る。何回かラビリンスに行く の面でもう一度カギが出てく 取らないでクリアすると、

ずだ。この面が越えられない 全て倒して来た人は簡単なは 合だ。ここまでの面の大将を 人はもう一度読み直すこと、

が出て来てゲームオーバー。 を倒すと写真印のメッセージ で何発かで楽に倒せる。これ くる。(写真図)これは炎の剣 この面は

最後に、帝王ダンテが出て

最終面だより 各面の大村大集

●ラビリンスで守護の竪琴を に落ちてしまった。(もちろん 行ったら、 を取って上へ上へと上がって ●ワールド・オブ・ヘルで羽 にしてしまったら死んでしま (ECM-REO 上に行きすぎて下



D OF LABYRINTN



THE LAST WORLD



WORLD OF HELL



WORLD OF ICE



取ると大変なことになる。





牛活今日から ゲーム博士

うーむ、早いもので、50音も後半に差しかかって来ましたが 皆さんは、このコーナーを大いに活用してくれたかなぁ? 今回は、な行の後半から、は行の一部までの用語解説。



マル台 普通設定の台のこと。

ゲーム筐体の中にある、ディップ スィッチを操作することによって、 自機の数、エックステンドのスコア 設定等を変えることができる為、上 級プレイヤーの多い店や、いじわる 店員さんのいる所などでは、変な設

定の会が置いてあることがある。 しかし、各ゲームには、それぞれ (出荷) 発売された時点において、 基準となるべき設定があり、このま まの状態で PLAY を楽しめるゲーム をノーマル台と言う。



ゲームで出した最高得点のこと。 ハイスコアは、全部で3種類あり、 1つは西面上に残るハイスコア、も そして、この他に、日本中どこを探 しても、これ以上の得点はないだろ うと言われる様な完極のハイスコア があります。

さて、君はこのうち、どのハイス コアを持っているんでしょうね。

Fロ窓と同類語で、提出困難な動 のパターンにはまってしまうという のがそもそもの意味だったのだが、 最近では、見かけは良質そうに見え たのに、いざプレイしてみて、どう しようもないゲーム内容やコンパネ だった時などにも、多く用いられて いる様である。

グ(BUG)

本来は「虫」という意味なのだが、 我々の世界では、プログラムの中に う!つは自分自身の持つハイスコア、 発生したミスのことをいう。



イテクニックのこと。 会話などでは、「すげぇー、俺にはそんなハイテ ク真似できねぇ~よ~」などと使う。

しかしながら、最近は、ゲーム全体がハイテク リア不可能なんで言うゲームが増まてきたねょー





1人、もしくはグループでこつこつと研究や攻

自分では、マニアでないと言っているあなた自 身、そう、立道なマニアです。



バグとして最も有名なのは、俗に 言われる256匹増えというやつで、あ る単純な、普通はしない様な行動パ ターンをとると、自動的に、残機が 256匹になってしまうものである。 この他にも、ありもしない所に建 物が出るとか、予熱外の容拍子もな

い状態になることをいう。 個し、ここで注意しなければなら ない点は、隠れキャラや隠れテクニ ックと、パグは本質が違うというこ

Sシステム

ファミコンでおなじみの任天堂が 開発した西期的なシステムで、2 ~ 4 人が向かい合って、それぞれ同 時ゲームが楽しめる。 特殊 筐 体であ

今や、この赤い色をした VS 筐体 は、ゲームセンター|軒に|台は見 られる程の普及率で、中身には主に ファミコン始が取り入れられている。

ディップスイッチを操作して、お 金を投入しなくても、好きなだけゲ ームをプレイできる状態のこと。

入場料制で、店内のゲームがすべ り入れているゲームセンターもある。 秋と春に開催されている、恒例の AM ショーなどでも、出展ゲームは すべてフリープレイである...



エブリー (EVERY) 設定のゲームの 中には、ある一定の高得点へ落する と、持機が突然めちゃくちゃに増え 出し、気がつくと50機、100機となる ゲームがある。ゼビウスの996万点な どは、かなり有名な例。



スペランカーII

あのスペランカーがグレードアップして再登場。 ハネルン、パタパタ、キラーにブンブン…奇想天夕 な敵共が次々と襲ってくるぞ。敵を蹴ちらし、新追

路を発見して、君は無事、地底の姫を救い出せるか。

最初のトラップだ。どうやって訳出するのか?

て、チェックポイントにたどりつくというもの!

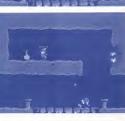


©アイレム



それは、この位置に爆弾をセットする。

双设船 空 海賊船 空



大きい敵にぶつかると「発アウト じてダメージが変ってくる。当然 といっても、これも敵の程度に応 発でアウトだったが、日は平気だ ていくが、つるから落ちたり壁に メージが減らされるのだ。 ぶつかったりすると、その分のダ さらに、前作は敵に触れると1 楽しみは新通路発見

スペランカーとIIの違い

まんないよね。そこで、前作との たけど、まったくいっしょじゃつ 違いを書いていこう。 さて、前作と内容は同じと書い

☆まず、一番大事なのがエネルギ ー。なにもしていないと当然減っ

関係ない。 プができる。これがないと行けな えたこと。スケボーは、大ジャン ☆前作にはなかったアイテムが増 い場所もでてくるが面クリアには

くても水中に潜れるが、その場合 うになる。別にアクアラングがな まうのだ。 エネルギーの減りが早くなってし アクアラングは水中に潜れるよ

では火の玉で攻撃を防ぐぞ。 前作では点糠ぎキャラだったがⅡ ップしている。ゴーストなんかは くらいだけど、敵などはパワーア あとは迷路と酸キャラが変った





最終面クリアだ。お姫様からキスのお礼。

れないように)すると、穴が開い をセットしよう。(帰風に巻き込ま プレイヤーから一言

く。そうすると後ろの壁が閉じて えば、1面最初の爆弾を取りに行 てはいけない場所が、必ず出てく しまう。そうしたら右はじに爆弾 そこでヒントをあげよう。たと 迷路には、新通路を発見しなく てつるが出現する。 といった具合に、ジャンプ・頭

分で発見したほうが裏びも大きい 合わせで新通路ができるんだ。こ つき・射撃・ダイナマイトの組み からね。 よう。やっぱり、こういうのは自 の新通路は、君たち自身が発見し

ブも参考になるよ。 ☆4面までの新通路を書いたマッ

しなので、ちょっと残念。やっぱ でいって、後は1面からの繰り返 思ってしまったけど、実はら面ま 前を聞いた時、23面あるのかーと スペランカーⅡ「23の鍵」と名

(パープぐほてみ)

方がいいと思うけど…。 り、こういうゲームは面数が多い



マップ









パタパタ…上下に飛びながら左右移動する。 プレイヤーが近づくと 急降下してくる。 ☆急降下させて下でやっつけよう。

●タグチン…水底or側 面にへばりついている。 口から玉を出す。

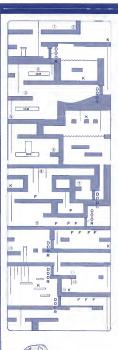


*

キラー…水中を左右 移動。体あたり攻撃。☆タグチン・キラーと もにやっつけられません。



ケラ…縦2段or3段 で左右移動。玉を投げ てくる。☆ヒット&アウェイで 攻撃しよう。



F F ı r e K K e y

① 一② この姓点を何かすると新しい壁・通路・ローブなどが出現する。

①通ると、いきなり通 路が閉じる。 ②ここに爆弾を使うと 新通路が!

③ここを通るとローブが出る。④帰破するとエネルギーが…。⑤新通路が出る。

⑥新通路が出る。

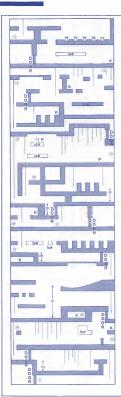
①撃つと…。 ⑧新通路が出る。

⑨新通路が出る。

⑩ローブが出る。

⊕適ると、いきなり適 絡が閉じる。(3ローブが出る。(3回で閉じた適路が閉じる。





③通ると、いきなり通 終が閉じる。

③ローブが出る。 ④新しい足場が出来る。

0?

回新しい足場が出来る。
③爆破するとカギが!

◎爆破すると新通路が 出る。

②通ると、いきなり通 路が出る。③ローブが出る。

は爆破すると新通路が 出る。

図撃つと新通路が出る。

60撃つとローブがでる。 砂爆弾が出る。

②ジャンプするとカギが出る。



●ギャック…天井にへ ばりついていて左右移 動。玉を下に落とす。

動。玉を下に落とす。 ☆無理に殺そうとせずに玉に気をつけよう。



●ブンブン…地面にう まっている巣から編隊 飛行する。体あたり攻 繋-

☆無理にやっつけずに つるにつかまって逃げ るか全滅させよう。

●バードン…左右移動。回撃する火の玉を投げる。

る。 ☆うまく爆弾をセット するか、5発ビストル をあてよう。これもヒ ット&アウエイ。

1

ヒドラー…はねながら左右移動。口からブーメランをはく。☆バードンとほとんどいっしょ。ブーメランには要注意。



●ゴースト…一定地点を適過する と出現。プレイヤーに近ずく。火 の玉をまわりにまわらせている。 ☆火の玉の回転が遅い時に火の王 の間にピストルを撃ちこめ。



古い。兄貴株なのだ。 あるナムコ直営店の中では、最も で6周年目を迎え、札幌市内に数 と呼ばれているこのお店は、今年 車が自慢のタネ。 ゲームマニアにとっちゃ、なんと

場所は札幌随一の繁華街、

すす

その昔 赤い風車は回っていた

ゆこう。 目にしたら、ためらわずに入って れど、とにかくシンボルの風車を く目立つ。 きな赤い風車が掲げてあって、よ ームセンターとは判断できないけ お店の正面左上には、高々と大 一見しただけでは、ちょっとゲ

近くで見ると、もっともっと大き つては、この風車が回っていたそ 福士店長におうかがいしたら、 ば、すごいPOPだな、と思って ーと音をたててゆっくりと回われ く感じる。この層車がギギギギイ 風車の直径は6~7メートル、

うだ。だが、暴風などの直撃を受

けた時の危険を避けるためと、メ

れに動かしたら莫大な電気代がか

かるということで、動かさないん

閑話休 頭(むだばなしはさてお念だけど。 だそうだ。分かるね。ちょっと弾 こと「赤い風車」に寄りましょう。 ンと眺めるだけでなく、アカフー る、シャレたお店なのだ。 札幌へ行ったら、時計台をポカ

この市電に乗って行Vんですねー。 これにいるの理様の元を任は服権 ○赤い風車店には



札幌名物は時計台じゃないよ アカフーで決まり

ん。)石山通り駅で下車し、 かる。(つまり中心街ではありませ きのから市電に乗って20分近くか

学園などがあって、学生は大切な お客様。比較的静かな住宅街にあ ら歩いて2~3分。 近くには、北海道教育大や北海

いってもゲームセンター、赤い風 メンや時計台なんかが有名だけど

札幌名物と言えばサッポロラー

常連客の間では、通称アカフー

●鋭い観光をキラキラさせて、親々にお店のエピソードを 語ってくれる福士店長さん。すんごくいいんです。

ペシャルメニューが待ってるぞ

のできる、 たりソフトドリンク類を飲むこと ていて、その内側の一角が、食べ 店内は、大きな逆し字型になっ カウンターとなってい

その通りなのだ。 が合体した様に見えるが、まさに 喫茶店とゲームセンター

さえ、疲れたーという表情が表に こともあって、日頃タフだけを自 現われてしまっている。 慢にしている(?)同行の厳碩君 初めて来た、見知らぬ街という ほんとに のも便利で、けっこう遠くの方か

ーに吸い寄せられてしまったので くたぶれたのである。 ある。ヨイショと腰をおろす。 店の中へ入ると、まずカウンタ

ても、これだ。 理が用意されていたが、何といっ ーグ、カレーなど、おなじみの料 我々は直ちにスペシャルメニュ 座ると自然に目が行くのがメニ あるある。うどん、ハンバ

500E サービス付き。お値段はたったの 食セットで、なおかつコーヒーの はうどんにハンバーグのついた定 ーという文字に目を付けた。これ

君もこの量には驚きの声をあげて ボリュームはたっぷりで、 味はまずま ひとつも残 搬福

おいしかったで

なると、夜の仕事を終えた人たち 業だった頃は、夜中の12時過ぎに うこともあって、以前、24時間営 に働く人たちのベッドタウンとい ず。というより、 さずに食べたけど…。 いた程だ。もちろん、 このあたりは、繁華街すすきの

> 仕事の疲れをいやして家へ帰る がここに立ち寄って、軽く食事を したり、ゲームで気分をほぐし、 いう憩の場所だったんだね。

仕事をしている人のために、 現在は終業が12時だから、深夜 赤い風車には、およそ20台前後 っと残念な気がする。

の車が入る駐車場も完備している



の出たあ これが赤い程車特選のメイン ハンバーグ、目玉焼、カけそば、 一と500円でお展まんぶく。 のお古の常連客の

らもお客さんが来る 変されている

店長の福士さんは、赤い風車を て遊べる店

ン店長で、お店の管理体制に対し も、細心の注意を払っている。 年もの間守り続けてきたベテラ 「以前は、中高生の中には先輩

後輩などの関係で、カンパやかつ - げなどが一時統発した時期があ ましたが、今はそんなことは全

ところを発見したら、 年に一度はリフレッシュ計画と と、きっぱり言い切る店長 つまみ出しますよ」 ありませんね。万一、 すぐその そういう るんだキ。

くなっている。 ともあって、大人のお客さんが名 現在は近くに大学があるというこ 子供のお客が大半を占めていたが るって…店長さんの仕事は大変。 自由な所はないように心掛けてい を計り、くつろぐ場所としては五 チェンジをしてイメージの活性化 いって、簡単な店内のレイアウト ーダープームの余波のせいか、 お店がスタートした頃は、イン 特に、平日は圧倒 赤い風車 稚実 報3号 2 (011) 563

的に多いそうだ 休日も店内にひとりも客がいない がこないが、赤い風車店は平日も 日のうち、 普通のゲームコーナーの場合

りにも、赤い風車の魅力の鍵が開 もちろん、遠くから札幌を訪れる この店の常連客となって支えてい ということはまずない。 そのあた てみて欲しい。もちろん、その 機会のある人もアカフーをたずわ まずは試しに、札幌の皆さんけ れているかも知れない。 さまざまな年齢層、 午前中はめったに実 職業の人が

素晴らしい時間が逃ごせること はお腹をすかして行くことです 次号でお会いしましょ ●できたてのカレー スを選ぶ店員さん。

札幌市中央区南23条西11丁目2 では又、

2 (二大連 ##80-S すすきのから (るとここ石山通 大通からくると パチンコ屋 藻岩山 耐管ハウス

さっぽる名所

O取材板れをいやす為、 物ラーメン模丁へかけ込む ゲーメスト取材人

表白漢

P.T市い風車 電車は大通からでも すすきのからでも 約10分で着きます。 石山通で電車を除りて 技歩3分でおつりがき



カウンタ

Oはいゲームは一体み けでなくTVゲーム台の上でも食事がで

お腹すいたよ











いいって感じで

くりました

お時間をさいていただいてすみま ざ取材に来ていただいて…。 風見 早速ですけど、タイムギ 山本いえ、こちらこそわざる 風見 今日はお忙しいところ

仕事が入ったんです。 つを聞かせてほしいんですけど。 **ヤルを演じることになったいきき** 山本 えーっと、あれは去年の

わりという感じでタイムギャルの 覚えてないんですけど、誰かの作 さていたんですかっ 風見 その時はもう絵は全部で 似臭だったかしら? あまり良く

山本百合子さん タイムギャル●インタビュー

風見

螢が、あのタイムギャルの声優さ ん、山本百合子さんにインタビュ ーをして来ました。では、その穏 我がGAMEST編集部の風日





リフの入ったビデオを渡されまし りませんでしたか? ーのイメージを作る上で苦労はあ 風見 レイカというキャラクタ

ていたので、そんな経験を生かし のゲストキャラなんかをよくやっ 山本 そのころ、テレビアニュ

リブだと聞きましたが? はてきました。 山本ええ、そうなんです。 て、わりあいすんなりとイメージ 風見 セリフは9%までがアド

本らしい台本もなくて、ほとんど

山本 ええ、前にやった人のセ

やるんですけど、テンポが速すぎ にメモを片手に、それを見ながら さに圧倒されました。台本がわり 様子でしたか? 山本 とにかく絵のテンポの遠

な時は止めてもらって、うーんっ もんで、言うことに困って。そん

山本 ええ。なにせ台本がない

風見 レコーディングはどんた が自分で考えました

て見てる余裕もなかったり。(笑) フがつまったなんてことありまし

風見 テンポが速すぎて、セリ





はご覧になりましたか? 発売されたタイムギャル

ことなんかあまりないですし…。 たことはないですねエ。でも、あ ったりするんですけど、そこで見 たまに友達とゲームセンターに行 に、ゲームセンターなんかに寄る ってるんですけど…。 仕事の帰り ですよー! 一度見てみたいと思 山本 それが、まだ見てないん

すけどね。 お難しいんでしょ? 風見 うーん、やっぱり慣れで

アニメーションならではのもので に面白いんですか? 風見 ええ、特に絵の面白さは 山本 タイムギャルってそんな

たくないからゲームセンターの店 イムギャルってそんなに面白 れられない」とか、中には「離れ い?」って聞くと、「大好きで、雕 か言う子がいて、そんな子に「タ ル・レイカって書いてほしい」と んですけど、時たま「タイムギヤ 山本 よくサイン会なんかやる

すと名所入れがありますよね。 員になった」とかね。(笑) 風見 ゲームでハイスコアを出

ゲーマーの中で反響がありました にしてしまったっていうぐらい、 のハイスコアネームをLAYKA ゲーマーの内の何分の1かが、そ 風見 タイムギャルのおかげで 山本 ええ、ええ、ありますね

私もやってる時はそんなにヒット 山本 へえー、そうなんですか

> ねえ。他にああいったゲームはな するとは思わなかったんですけど ムですか? いんですか? 山本 ええ まだ賞

風見 レーザーディスクのゲー

助けに行くってな感じて…。 すけど、ほとんどが男が女の子を

風見 うーん、あるにはありま

っていうのは初めてなんだ。 風見 ですね。 山本 やっぱり女の子が主人公

は男だったんですけどね。(笑) 風見 実はタイムギャルも大元 ふーん、そうなんだ。

知らなかったあ。(笑) 山本 ええっ! そうなんだ

「おかーさーん」 ますいって良かったと思ってます

返ってみて、どんなことを思いう タイムギャルを振り

事と一緒にやってたんで、悪人の ーん」とか「おかーさーん」とか。 った覚えがありますね。一おとしさ かべますか? (笑) あのころ「北斗の拳」の仕 山本 いろんなセリフをしゃべ

たの覚えてます。本当に大変でし すね。「ひでぶっ」とか言って…。 あれを使っちゃった覚えもありま あとは、ひたすらおノドが痛かっ でぶっ」とか「あべしっ」とか。 やられる時の声あるでしょう、「ひ

てだったんですよ、私。 でも、う ああいった三枚目の役って初め

> 李山 べき作品だと…。(笑) 目の役」っていう意味じゃ記念す 山本 そうですね。そうも言え 風見 じゃあ、そういう「三粒 3

ざいました。 風見 今日は長いこと有難うご

山本いいえ、どういたしまし

レイカに勝るとも劣らぬ、元気

ンタビューも、なんとか無事に終 終始圧倒されていた私こと弦のイ てハキハキした山本百合子さんに





締め切り 10月末日必着 当裏にサイン色紙希望と明記す

身近になったゾノ

に、VGMが近ずいてきてくれたわけであ これはとりも直さず、我々の身近なところ て、なかなか素晴らしいことだ。つまり、 れた。既存の媒体でVGMが楽しめるなん 最近、VGMのレコードが続々と発売さ

な状況をふまえ、VGMレコード専用の る。例えば、ビクターから発売されるVG たことではなく、他にも具体的な動きがあ る。これは別に、アルファレコードに限っ のようなサウンドが根付く様に努力してい ものに対しての知名度も向上するわけだ。 知れ渡ったわけだから、当然VGMという ーターゲームというものは、社会的に広く 「GMOレーベル」を設立し、社会的にこ 事実、アルファレコードでは、そのよう 確かに、ファミコン等により、コンピュ

情を言いたい。確かに、音楽的な盛り上りを のがつきものだが、私めはひとつここで苦 楽しいものね。だからこそ、アレンジもの と聞いてて意外性に豊んでいるものの方が なわれる点もあげておきたい。「おやぁ!」 また、そのゲームの展開上の盛り上りが損 の構成が類似してしまっているのである。 強調するというのはわかるが、ほとんどそ

君はどのタイプ? Mレコード等も、同じような役割を担って

いるわけだ。

原音派とアレンジ派

というわけで、現在VGMレコードは、

プに分けることができる。片方は原音派、

VGMのレコードは、大きく2つのタイ

もう一方はアレンジ派である。

どちらが良いとも言えないけど、この差は て…」という人はアレンジ派になる。まあ もVGMは独立した音楽と思い「ゲーム中 ドの価値を、「ゲームセンターでしか聴けな 両方好きな人もいたりする。VGMレコー に聞けるものをワザワザそのまま聞くなん いる人は原音派が多い。対して、あくまで いVGMをフルタイムに聞ける」と思って これらは、人によって好みがマチマチで

分満足させてくれた。しかし、なんでもか 当時は物珍らしさもあり、それはそれで十 アレンジバージョンの登場とあいなる。 のだからね。そこで、レコードならではの、 ーに行けば、同じものを聞くことが可能な レコードに入っている音は、ゲームセンタ という考えが出てきた訳だ。当然である。 んでも音を入れているだけでは単語である 初期のVGMレコードは原音派であった

最近のVGMレコードでは、アレンジも

原音とアレンジのミックスなんだけど、こ 人のニーズに対応しているわけだからね。 れはこれでいいと思う。それだけ、多くの

>の区レコードは VGMの翼だ

レコードという媒体を通して、大きく広が るチャンスを得たわけだ。 レコードになることがどうしてスゴイか さて、今迄書いてきたように、VGMは

現実の音の再生能力をも手に入れてしまっ SG、FM音源を経て、今やPCMによる かも雑音に近いものだったのが、それがP

てはならないという、基本の問題もある。 は、質の高いVGMが、今よりも増えなく ができるかもしれない。しかし、その為に この先、もっとレコードがでたりすると、 スを某FM局でON・AIRしたらしい。 とだ。実際、コナミVOL1のグラディウ というと、放送媒体を通せるようになるこ 「VGMリクエストアワー」なんていうの 一度書いたことがあるが、VGMの理想

つのはいつか、楽しみである。 にしたVGM。鞭を持ったそれが、飛びた レコードによって、映像からの独立を可能 から離れても残る高い音楽性であると思う。 としてのゲームとの一致性、そしてゲーム は、優れた映画音楽のような、本来の目的 VGMは、本当に始めの頃は、音で、し

naktenaktidenaktik

解できるだろう。) た。(ダンプ松本をやれば、そのスゴサを理

の申し子なのだ。そして、その可能性は大 テクニックも自由自在、VGMはAV時代 からゆえに。(うーむ、キマッたかな?) きく、常に進化していく、それがVGMだ 軽やかなメロディー、現実離れした演奏

VGMレコードを切る! よりどりみどりの

術から得るものは、人によって異なります 意見が飛びだしますが、そこはそこ、気に 入らなかったら読み飛ばして結構です。芸 賞メモとまいりましょう。かなり個人的な それではNORRYのVGMレコード鑑

確かに、スーパーデッドヒートや影の伝

説はFM音源が使われている。(1部の影伝 判らないのも無理はないだろう。

問題中、「タイトー社開発に殴らない」と 言った点に目をつけた人が何人かいたけど

では、完全タイトーオリジナルで初の FM音源ゲームは、というと、「宇宙戦艦ヤ あのゲームの戦闘シーンで BGMは、ゲーム基板から流してい る人も結構いたけれど、

出海有品	unitie - a	75	L /20	
当	選	者	発	表
er ev	to ME to ob.		10 TO 10	T # 97 J

五十嵐丈超 岩手県 佐藤顕治 千葉県 麻生康則 中川武史 はずれた人ごめんね

テラクレスタ・オリジナル

サウンドトラック

アルファレコード版 ビデオゲームミュージック

レコードで、この手のレコードの原点とで ゼビウスを中心とした、ナムコVGMの

●コナミ·ゲームミュージック VOL1

われて注目されたね。

ギャラガの透ける様なアレンジが目立ちま 再現した形式が多用されており、そのため も言えるでしょう。全体的には、プレイを か、逆にボスコニアンの圧縮アレンジや、



ゼピウスの裏ワールドが展開します。日面 たようなものです。ディスコティックな、 ゼビウスを音にして世界を作ってしまっ

のギャプラス等と共に、好き嫌いが出そう

・スーパーゼビウス

ゼビウス狂の細野晴臣氏が、自分の持つ

す。発売当時は、かなりの話題を呼びまし



サウンドの、一粒で二度おいしい型のレコ A面には、ドルアーガの塔が収録されて

ロクロスの編集は、大変好きである。)日面 共にファンを喜ばせた。(私めは、このメト おり、ドラゴンバスター、メトロクロスと が、後のホッピングマッピーのBGMに使 EERY GOES AROUND

コナミ・ゲームミュージック YOL2 クション乙ですよ。

ら新鮮だと思うな。(ちなみにFM音源採用 大列車強盗は、日本ではまず見られないか ンにとっては聞き逃せないね。特に日面の の選曲。その点コナミファン、VGMファ VOL1とは、うって変わった玄人好み カブコン・ゲームミュージック GESJ とは言わない (言えない) はずだ 像するのも楽しい。それにしても、「STA

これは非常に評価するのが難しいレコー

か。一つ中から選ぶとしたら…あ~た、セ のも入っているのでおあいこというところ などやひげ丸のような、稀少価値の高いも しかし、エグゼドエグゼスの1千万点の曲 歌のファンの人は不満が残るかもしれない るのである。特にガンスモークと闘いの挽 と多彩さが、惜しいことに押さえられてい ドである。カプコンのVGMの持つ展開性

クター版 てはなかなか良い なつかしいのも入っていて、まとまりとし グリダイアン・ファイトが入っているし

ビデオゲームグラフティ

のゲームだ) そうだね、



テクモ・ゲームミュージック レンもバッチリ入っているんだ。 長が大好きな、プウ~ウ、プウ~ウのサイ テーカンの頃も合わせた構成となってお

ナムコがVGMレコードをピクターから

には、ゲーメスト編集 A面のグリーンベレー なだけですが…) あと ろかな。(単に私が好き ズと、RF2ってとこ イック・ウオーリヤー いい曲は、ギャラクテ

れはこれで良いのではないでしょうか。 VGMの前衛芸術だと思っているので、こ からは文句の18連射が来そうだが、私めは していて、深くVGMを聞き込んでいる人 やすい。各曲のアレンジがワンパターン化 いたが、アレンジものは好き嫌いが分かれ 出すようになっての第1弾。本文中でも書

日物オリジナル

込めば手に入るよ。詳しくは日物へ…。 録されている。日物に直接通信販売を申し ジと、オーケストラバージョンの2種が収 GMテープなのだ。日物オリジナルアレン 業務用でもない、FC版でもないが、V 成績が落ちたからと悩むでない。 現象のネタがないと悩 ゼになった男がいる。

下には下があるのだ。(安心しなさい



て来て要塞をやっつけられる。 発射すると、反対側からポムが出 8面で、左側から西南外にボムを

(五野市 黒川一也)

ファンタジーソーン(セカ)の

て紹介するぞ

食欲の秋、ゲームの秋ー

クロンをやっつけることができる。 (小金井市 三樹聖士)



ている。

出川尚)











































歩けるようになる。 のツルの右側につかまって、最上

と、床に体がくい込んで床の中を 段から体を右側にして下に降りる 3面(電気スパークの面)で左側

ドンキーコング」に(任天堂)の





















(タイトー) で、タイトルネーム

スクランプルフォーメーション

だ。相内の某所に見られる ではなく、海外輸出用の名前なの のがあるが、これはデッドコピー が "TOKIO" となっているも

面の最後の所をープレイヤーで抜 から継続プレイはできないが、 サラマンダ(コナミ)

スペースハリアー(セガ)で



THEM ALL と声が出て、 ヤーボタンを押す(当然コインは 2プレイヤーの方も基地から脱出 入れておく)と、*DESTROY けて、背景が消える時に2プレイ

国民の いまは だけびサ

誰かはやく驚異を送ってくれー。 何と……覧異のネタがない!!

位の微妙な調整が必要で、1ドツ

少個以上 タかれせ

ずれかの状態になる。 当てるだけで、死ぬか無難かのい にはコアはなく、ミサイルを1発 出て来ない。やがて出て来た将軍 ゃないね。)すると将軍がしばらく しここまで条件そろえるのは並じ て来たら、星を使って消す。(しか ス(たまご)が画面に15個以上出 来る直前にパリアを装着、エグレ ス将軍(1、4面のボス)が出て オンヘッド将軍か、クローデバイ

八尾市 排本整型

ていれば、何十発に1発かはウイ すれば、ショットをひたすら撃つ にぶつかってしまう。しかし成功 トのずれがあっても、ハリケーン ムを撃つのだ。これは、ドット単

と見を必

あとべり

うなると、画面はドリブルをして っていってしまうことがある。そ ルをおいて、そのまま一直線に走 ドリブルをしていると、突然ボー 面かり面で、敷がボールをもって

ワールドカップ (テクモ) のも

いる選手を映しているため、ボー

あったのよ 練みの時

そうすれば…君は、前個のうちの

一つの繁異の伝承者となるのだ。

最終ラウンドをクリアすると、残

のものかある 機分で最初からプレイできる設定

を

は上へのばしておくこと。 ドがのびてくるので、マルチブル の壁の後ろに沿うようにテスハン ってなければ、もちろん細胞の壁 胞が道をふさごうとする。前へい 貼の中へ突入し始めると、すぐ細 トラップに気を付ける

少し先へいくと、Yの字にスル

にぶちあたるせよ。おまけに、そ



行く手を阻む肉ダンゴ

さて、初心者にとって難関とい

くぬけたりしなければいけない場 ってなければいけなかったり、日 Yの字の細胞にやられるので注意 ているが、早くとって逃げないと でマルチブルがとれるようになっ スルと伸びる細胞があって、そこ 所が何ヵ所かあるので、マップを しよう、このように、前の方へい ってしまうので、余裕でまわりこ



よく見て研究しようね。

変布務察をするゴーレムちゃん。 ほくはこう

ケムトミラは

プロミネンフ 油断するな

の数が増えたことと、テトランの くなったことと、サンダーミュー えば、限石群の出現する範囲が長 2属目で特に変わったこととい まん中でやっつける 1周目ではあまり難しさを感じ で、再生壁と同様に前の方へ行か 網状細胞地帯だろう 2周目は網状細胞は再生するの

もう一度挑戦だ さあ、いくか!

ゴーレムなんて… 撃たなければ、まず死ぬことはな に、位置に不安な時はミサイルを は自分で研究してみよう。ちなみ で、どこら辺にいたら平気なのか 置によっては、とっても危険なの なくてはならない。又、自分の位

ここで終わっていたことだろう。 では細胞の隆起のしかたに違いが させなかった面であるが、2周目

トだ。そこで1周目との違いを終 あり、初めていった人はほとんど

マップを覚えてしまうのがベス

スタートして製御をそろえて知

①まずは、いつもどうりにいて、 スピードは1個でも平気。 なり楽なパターンがわかったので ければ死ぬといってましたが、か 月号)ではスピード2個とってな 最後のゴーレムですが、前号(9

②2本ともでたら徐々に上へあが 手が出るのを待つ。

(すると、コーレムは最初的へい いにきたら、ゴーレムの右上まで ③手の先がゴーレムのまん中ぐら

殊の量くらいだろう。 最初アムカ・ケムドミラは、

ない。しつかりと点をかせごう。

点のかせぎどきり

最後のマルチプルかせぎも知ら この面も、特に1周目と変わら

きつけておいてから1周目のよう ーション」と明んている。 ら「フィッシュボーン・フォーメ その様子が魚の骨に見えることか ョンを発明したのは風見聲さんで とができるぞ。このフォーメーシ 石にじゃまされずにやっつけるこ ってやっつけよう。そうすれば脳 リップルレーザーとミサイルを移 ん中でマルチブルを縦に伸ばして テトランは最初、左下で弾を引

にして使そう。

スに囲まれたりなんかしたら、死 ね。1周目のつもりでプロミネン ど、吹き上がる回数が違うんだよ 上かる場所は1度目と同じだけれ 2周目は、プロミネンスの吹き ない人のために教えておくとしよ で、ふだんは開いていないハッチ 33 めていけばよい。 くる敵をうって、マルチブルをた し、まん中の下のハッチからでて ーだけをうってコアを2つだけ場 をうてばOKノ あとは、レーザ ッチがしまり始めたときミサイル と、青いホールかててしまうよ 上のハッチは早く壊しておかな 部壊してしまおう。特にまん中の ら、まん中の下以外のハッチを全 う。最後の要塞までたどり着いた 24/ それから、最後の要塞のところ ハッチを壊すタイミングは、 約6万点もは

まわないが、僕はこわい。 ンスにまかれちゃいます。別にか スが吹き出したら、すぐ回りこん も先へ先へと行くか、一番前のま で上へ行かないと直後のプロミネ ん中で自分をオプションでくるん その後のプロミネンス連続攻撃 しまえはOKノ



も弾がきてないなま、ポリポリ。



ションだす //

まずはここで弾をひきつけるんだ…といって

ぎゃ〜、わすれてた。もう少しでお鼻がまる 焼けになっちゃうとこだった。

難しくなってきたぞ

周目と同じ攻撃法でだいじょうぶ 川のところまでいけば、あとは1 もあまり意味がないからね。ザ ので、フォーメーションをくん 違って、弾をボロボロ出してくる ので気を付けよう。又、1回目と ンクスが出てきた後から出てくる またもやジャマな隕石が出てく しかも2周目からは、ファラ

誰かが壊してくれ

おう安全地帯を紹介しておくから るまで待つのもいいかな? なくなるから、 壊されると、その日は二度と開か だ。ちなみに、そのハッチは一度 この現象があるから、いやなもの がでてしまうぞ。1日1回必ず、 いていないうちから、青いボール る時は速攻で壊さないとコアが間 が3ヵ所あるが、ここが聞いてい



力んじんのハッチを振しちゃかせぎにならん

でしょうがぁ~。本文をよく読んでね♡



こんなやつにはも一あいだく 死ね、死ね~つ//

> ザーユニットは、むしろ画面の かしい面になってしまった。 撃ち返し弾のおかけて、結構む

3-

級ブレイヤーの分かれ道だ。3国 くるので注意すること。 で、やっつけると弾を撃ち返して 目からは5匹に1匹ぐらいの割合 これからが上級プレイヤーと中

細胞をうまく利用して敵の弾を の所で消してしまうのもよい。マ なければ、かなり弾数が減るので ぞ!! でもフォースフィールド だが、弾の量がすさまじく多 せいでしまおう。 わざと取らないのもいいし、牛 細胞のパターンは1周目と同じ





撃ち返し弾に気を付けていれば

サイルだくさん撃ちこみゃ、すりぬけるキ

えされる弾は油断できんぞ! たいところだが、流星群で撃ち返 2周目とあまり変わらないとい

気迫で撃ちま 先手必勝の

3

いのだけれど、撃ち返し弾がおっ けられるけどタイミングが… いので、まかれたら大変! 吹き上がる速さがとてつもなく楽 マップがわかってれば問題がな 3周目からは、プロミネンスの

して、自機をまん中へんの下にお かない。そこで、先手必勝とばか てミサイルを撃ちっぱなしにし 斜め前にマルチブルをのば

でも撃ち

問題のザブⅡ地帯は?

これが安全地帯の例です。右がS・J型、左がある名人の型です。

3 5



きる人はそれに比べてずっと少な までくる人は多いけど、クリアで しんだとはいえない。現在3-なければ、サラマンダを十分に楽 そう、 満足はできません まさにこの面をクリアー

けてしまおうというわけだ。 てしまう。そこで破壊しないで抜 に破壊すると弾を撃たれてやられ てるサブ=地帯ノ 今までのよう さて、いよいよみんながはまっ

そーれ、いても一だれ 返し弾は気を付けて。

地形は1周目と同じだけど

に弾を撃たれる確率が高いので注 よ。ただし、壁についている砲台 る実力があれば問題はないハズだ 増えただけだから、ここまでこれ

1周目より弾数とモアイの数が

目クリアも目前

多勢に無勢とはこのことですな。

サイルが壊してくれるので、 うパターンはなくなる。 よう。そうすれば、ファイヤーボ

いでおけば、敵をその分多く出し この噴出口をギリギリまで壊さか ールやフェニックスの噴出口をミ てくれるわけだから、点がかせげ 前で敵を殺して弾を撃たれるとい 又、逆に1周目や2周目では、 目の

最後

後のかせぎも赤い敵以外のハッチ を先に壊してしまえは問題なし、 上下の動きだけで弾をかわせ// 横に動いた ら高星のえじきだ。

これで勝ったと思うな これでクリアできたと思ったら

右に動いてかわそう。 どちらでもいいから自機を移動さ れてしまうのだ。残りの5回も左 サブ=の囲みからみごとにぬけら せてみよう。するとあら不思議!

ザプリが出現するやいなや左ち

あえてこの技を使わなかったのだ これで某ゲームセンターでハイス たりして… った。が、まだあきらめてなかっ かなり引き難されてしまったのだ が、結局はバレてしまい、今では コアをねらい、ライバルの前では ャンキーが発見したものだ。彼は この方法は、S・Jこと少年ジ 誘導すればOKだり 最初は前の方にいて、弾をうまく 逃げ道をふさいでしまう。そこで





実に3周クリアできるようになり にごとも経験ですネ。僕も早く確 そううまくいくものではない。な クリアの仕方がわかっていても、 このサラマンダというゲームは



2人用プレイのアドバイスをちら うので危ないし、というわけで、 撃力が増すし、互いにぶつかり会 なかなか難しいんだよね。顔の攻 るぞ!でも、2人プレイって、 2人プレイもやってみる価値はあ 1人用もいいけれど、やっぱり

というように、決まったパワーア イヤー、下の段なら赤プレイヤー ①最初の装備は上の段なら青プレ っとしてみようかな。

せいで、今までのようにはいかな 速隊のおでましだ。撃ち返し弾の 甘いぞえ。こんどはベルベルム窓

> まだまだあるぞ、3-5は3段構え 少しずつ進んでいこう。 っておいて、ある程度ベルベルム 切れ目のないほど弾を撃って来て と思っていると、いきなりデスは の幅がせまくなってきたら、前へ いのじゃ。始めのうちは後ろで撃 あとはデスをやっつけるだけ、



合だ。ゴーレムは、2人ともぶつ く誘導してやっつけよう。 かり合いに気を付けながら、 赤はフォースフィールドってな具 コずつと、青はリップルレーザー て、最終的な装備はオプション2 面に行くことはできないソ。 取りなんてしてるようでは、先の ップユニットを取ろう。 人のを横

をやっつけ終ったあたりで、左右 は、リップルレーザーで進んで行 出るレーザーユニットを取るまで とっておいて、青は終わりのころ ②2面では赤がレーザーを最初に 振所交換も有効 始めの方のファイヤーガイスト

ラクですよ。テトランはムリにい の場所を交換しておいた方が後々 てうとせずに、時間がかかっても いから安全にやっつけよう。

力を合わせば楽勝一般

列をくずさずにいくんですよっ。

は、両方ともスピードが2段階に を作ろう。それから、5面までに るので、それを利用したパターン のあと青と赤を交互にねらってく 最初に赤ブレイヤーを襲って、チ ラゴンですな。要塞のほとんどが ③この面で問題なのは、最後のド なるように計画しておこう。

だもん。青は岩のこないところで とんど赤ばっかしねらってくるん 災難? 赤ブレイヤー

2人で仲よく進めば、こんな面へのカッパで すよ。げつちよんちよん………

整備は宗教が行い



ば上でも殺せるよ。赤と青が近く ョンチョンとマルチプルを伸ばせ アのやっつけ方だが、少しずつチ ⑥6面は片方が右へいってもよい にいれば、まず大丈夫だ。 ベルベルムも、両方とも安全地帯 の4回は赤に攻撃してくるぞり 逃げよう。最初の2回は青へ、残り たところで撃ちながら前へ進んで 禁物だ。)ザブ=は、お互いに離れ 平然としてられる。(しかし油断は 変だね。なんてったって、敵は日 ⑤この面は赤プレイヤーの人は大 方を相談しておくのもよいぞ。 から注意しよう。あらかじめ抜け 味方が犠牲になっちゃったりする なんだ。うっかり撃ってしまうと

からよく考えて進もう。ビッグコ が、そのかわり、めっぽうきつい 右はきついぞ

といて青がとどめをさす//-つて 赤が肥準

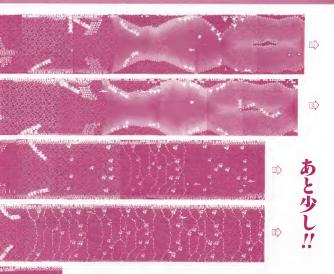
安全な道を通ればいいだけだ。た ④4面は1人用でやってる感じで だし、やっかいなのは割れる岩石 扱け方は相談しておく

> クになるんだけどね。 なら、もう一方のプレイヤーもラ ズいっ!!) 片方が一番上でいける かれて行くべし! (下の方がム に寄った方がやっつけやすいよ 進むのみだ! 脱出は上と下に分 とにかく2人プレイのときはう ここまでくれば、後はただ突き

そーすればなんとか道は切り開か まい方が赤プレイヤーをやること れるんじゃないかな?



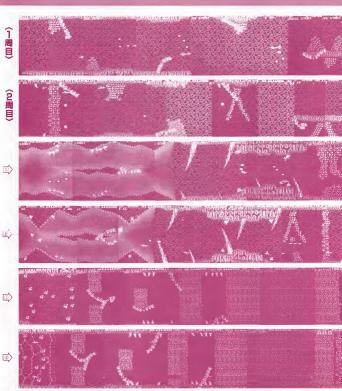
これがサラマンダマップだ



見比べてやってくれ これが1面だ!!

これを見て研究してくれい!!

周目 二周目



こっちの方が有利でしょ ここは一直線でいけるもんね 楽じゃ楽じゃ!!

またまた見くらべてみよう、これが脱出の経路だ!

画面下の方で行く場合



画面上の方で行く場合□

- 今回のクロスワードには商品がつくぞ! 全間正解の中から5名に何かを差し上げます。
- すべてのカギに対する答を明記の上、 何でもいいからくれー」という人は
- そんなものか?」係まで送って下さい。 ーフェクトな答を待っています。 ガキか封書で編集部「赤斑よ、
- 11月10日必着!!
- ④ 「2周目の剣王が倒せねえよお~」っ ⑥テクモの「スターフォース」で、舞台 ③セガマーク=版「ファンタジーゾーン」 ②アテナちゃんはこの「〇〇〇〇の靴」 パー3段ジャンプができまーす。 て人が多いカプコンのゲーム名。 ロングン 。」あーしんど…。 の「ドリミッカ」の親玉名。「ウルトラ をはけばカールルイスも真っ青のスー ルン動くシートベルト付筐体の名称。
- ③「パレーボール」で、アタックする前 **ロテレビ画面の大きさの単位。この数が** ⑧「はっずれ~」のことです。 に、一度ボールを上に高くあげること となっている浮遊大陸の名は? (だと思います)を何と言いますか?

は「スターラスター」のランクで、「ばい ほこのゲームの本発売前のネーミングは

「木ミシス」って言ったんですよ。

のがありますが、この「びい」とは昆 ろっとおふいしゃ~えあろびい」って

- ほピンポールでおまけにもらえるポール 大きいほど画面がデカイ。
- のことを「○○○ボール」と呼び
- B「ASO」にでてくる2面のボスの名 13タイトーの4人同時プレイレースゲー ムの最新作。
- 班SNKが出していたゼビウスタイプの ⑪「ゼビウス」で「ソルバルウ」が装備 している対地上用共務。
- はねずみが宝物を果に持ち帰る。アタリ のゲーム「ピーターバック○○」。 キャラクターアクションゲーム (?) "○○○○○の伝説」。

②ABLECORP の出した、思考型

スクロール般開物。「○○21」。

- 35「ゼルダの伝説」の主人公名は? 35ゼビウスキャラ。「タルケン」の開発コ じ名前の粒キャラがいたよーな…) ードネームは?(確か「モトス」に関
- ②「エシュズオルンミラ」「ザンガス」等 ②「新入社員とおる君」の発売前のネー ミングを御存知ですか?

のLVDゲームを出したメーカー名。

タテのカギのこ

①「スペースハリア」の、あのグルング

①ゲームを本発売する前に、試験的に市 ②AMショー等でゲームについて、イロ 場に出して、インカム等を調べる作業

以アルファ電子のシューティングゲーム ※バロンとマックスのスチャラカ空中戦 ①アニマルゾーンでメカ・アニマルと縦 ⑤ハイパーオリンピックはのアーチェリ ゲーム。「〇〇〇キッド」ナムコ製。 ソリッドバイオレンサーは強かったノ いを繰り広げるセガの戦闘ゲーム。 スキャラクター。 イロ説明してくれるお兄さんのこと。 ーで全て600点を取ると出るボーナ

回業務用「魔界村」では、ゴンディアス ①アーケード版「ファンタジーゾーン」 リアルカノイドの自根の名前。 で、「ドリミッカ」の親玉の名前は? の弱点はどこにある?

35 エレベーターアクション」(タイトー では、スパイが赤いドアに入ると機密 害類の入った「〇〇〇」を持って出て

以イシターの復活の、アタックの呪文で

恋おおーっあついっ! ギルが燃えるぜ 33「スターラスター」でパッツーラが起 っ!となる呪文。「○○○ボディ」 こしたがっていたこと(状態)

公の名前は?

様セガのLVDゲーム。「アストロンベル 女の子の名前を答えましょー。 代物をサラマンダでは何と言う?

虫の「○」のことです。

哉「イーアルカンフー」MSX版の主人

◎「タイム♥ギャル」のヒロインである 30グラディウスでは、「パリア」と呼んだ

左から数えて12番目にあるのは?

トパートリ」ってとこかな?

(開題製作・めげずに赤斑砂希)

もトロピカルな気分り マヤロットハウ

げに、山河悠理と一緒に宇都宮へ ウス。「どれどれ…」と見てみると した。送り主は二荒キャロットハ 先日ゲーメスト編集部に、ハイ

とっちが勝つか?」という、手書 「ゲーメストVS二荒キャロット

二荒キャロットに着いた瞬間

ン情

んなの顔、カオ、かお とうやら

栃木のサーファー?)お

肌に白い歯がまぶしく光ります

になっています。机の上には害さ 関こえてさそう。 (達がいるハズミ) いました// きっと楽しい

かけの会誌の原稿が…。『常連とも

いいから、二荒キャロットの輪を ちろん中学生も多いヨ)夜になる

広~い店内デートコースにも最適?

渋谷駅から徒歩数分、スフィン

よ。やけるなぁ…。)美しい店内は つ。(う~、一人者には目の毒だ ように、10代後半から20代前半の ートコースに最適だろう。

- ゲームの豊き、ビデオゲーム

された時はブレッシャーを感じた

非常に楽しくゲームに熱中できる

楽、清掃等)と演出」をモットー

一快速な環境つくり(温度)

やメダルゲームの楽しさを理解し

てほしい」と店長の芦川さんは語





ができると思う。

学生遊で、店内も高ばい、僕が行

たおじさん連中が、帰りがけー 一緒になっていて、カラオケ好き

又、臭にはカラオケショップも

僕は、こんなパサディナが大好

海のポスターなどがたくさんはつ 鼻の先にある。









したことだし、ますます充実した誌面をつくっていきたいですね。

かなア? (私はうれしい)

まったゾ!! 何を怒っているかは本文中を読めばわかるよ!! た。やっぱり女の子のキャラクターが豊場すると、絵にしやすいの まぁ、何はともあれ、ゲーメストもこれで第4号。月刊化も決定 それにしても今回はアテナとイシターの復活のイラストが多かっ どっかーん// 今回はついにたまりにたまった怒りが爆発してし

(いまだに「月刊化してください」 とハガキに書いてくる 刊準備号」って書いてあったのに気付いた人、エライル ★ついにゲーメストの月刊化が決定。9月号の表紙に「月

込んでいたんですよ。(縁起ても く消え去ったか…」と勝手に思い 違いない。ゲーメストも煙のごと 「これはもう、廃刊になったに ないでかっき ないことを考り 発売日から渡

メストを置いてないではないか!!





(北海道 まさノ君)





○関山の白手袋のRALPH君の

こすりはダメ…と言われては連

でもやってはいけないのでしょう

、てコスるのはタメ

いてある。「くそ~、ゲームができ を見ると、480円としつかり書 いうのである。「何っ!」と思い本

ころ月刊にして下さいね。 と感動がこみあげてきた。早いと 「もう2ヵ月待たなくていいだ」 上に小さく「月刊準備号」と書い

発売)から。それまでもラ少しカ

マンしてね。

た。しかし店員は「480円」と てきる)と思いなからレジへ行っ

いつから月刊かわからないが、

(埼玉県 大谷稔君)

(350円だから帰りにゲームか 8月21日に第3号を買った時の

500円持って本屋へ行った。

を見た。…な、なんと480円の 家に帰った。そしてもう一度表紙 ないじゃないかが」と思いながら

(大阪府 土岐三奈子さん)

★色っぱいイシターさま // 私も大好きです。 159-18.771111



(福岡県 華山仁君) ★足首が太いなー。

KIO ACHP

た…「月刊準備号」月「やってく なく印刷された文字を私は見つけ

やっと手に入れたゲーメスト。: これが「特別」定価なのか、よく しかし、私はさらに激怒した。何 かってるではないか! なんで、 しかし、表紙の片すみにさりげ (田山県

君のお便りは、キ

ら、来年の大学入試問違いなし。 ら採用されるんだよ。この調子な

(埼玉県 森克治君)

1果2して

ヒマがあったら耳貸し

人もいますが、自分の手を使って こすってボタンを使用不能にする ことでしょうか。中にはコインで こする人もこすってはダメという に私は疑問を持ちました。漢字で かだ」とありましたが、そのこと お使りに「こするのはもってのほ に対しての目も肥えてきた。 から、確かに腕もかなり上がって ☆マニアと呼ばれる人間になって

> す。こすりは選手(つめを使用) ます。そこで御旅屋さんに質問で てできる人はほんの少しだと思 茶〇橋名人みたいに、19連射なん 射の哲学な人は適能が必要なケー

要するに、見て、プレイして、

素値にのめりこめない。

ることだと思います。

問感と思われる方、目を閉じて

でも、結局ゲームって楽しけりも

あの頃の自分が懐 の皆さんなら、絶対心当たりのあ しい。これはゲーメストを買う程 の自分が懐かしく、またうらやま 楽しみなから、プレイしていた所 ギャラガ、ゼビウス等を本当に

> *ラー、歯のうくような文意タル あの頃、あの自分を思い出しま (埼王県 坂本弘貴君)

*はい、そうです。こすりはJA ちなみに、私個人の考えは別べ 当田博物學,

(選載器 | 四)

しい日々を送ったのです。 派に40度をこえる熱が出ました。 院に行っても原因不明と言われ

ORGUSSH田家は たけったがすりはい 後は好きたで

〜 な技を使うな ご おろかものめ

魔界村をプレイしていたのでス。 月曜日で、前日に必ずカプコンの その時も今回も共通することは、 熱が出たのを思い出したのでス

しかもじゃど~な技を使用して!!

ます。それで熟が…。 全国のみなさん、ジャドーな技

sland!

を見て熱を下げてください…とい



とがあるよ。国内版とはちょっと ★外国版F・乙は私はまだ見たる を落として実路へつく僕だった。 黒手袋になったRA-(大阪府 BARON®)

いっ!」他にもネーム入れやタイ はいりやすい!」ぎゃ~難度が高 T) ん? また何か変だなあ。

> PHON) (岡山県

トルが違う。



ローリングが入ったと思ったら、 りだなあ。この前はスペ・ハリ

☆「あー、ここへ来るのも久し版 んな所に外国版かああぁ!! いえ EA の文字。げげーっ、何でこ キー。では早速…と、先客がいる 「早くおわれ」と念じつつ画面を

> 一楽だからこそ完璧 の僕が何と1周できなかった。期

楽を聞いて「何とすばらしい日の ど前だと思いますたが、私が学術 おっ、(先客が)終わったな。で

Mなんだ。これは今まで聞いた由 損集部の皆さん、私の話を聞い

なんと曲の始めのほうしか流れな 望のあまり言葉か出ませんでした。 を聞きました。その瞬間、私は絶 で一番すごい」と感動しました。 そして、その数週間後、私はグ

思います。 ストのことを聞くと、昔から曲の

けすばらしい音楽だけに残念だと (茨城県 魔法使いWⅠN君)

> でも聞いてみてください。 残忽だね。ま、コナミのレコード めにあるんじゃない…と言ってし *テストモードはプレイヤーのた

注)ゲーメストは現在、隔月体



佐久居然 佐藍仁

(HERES (東京都

インターの

空川知力 山口舞場

CHERRIE

(別知県)

兵庫県 干辣用

原田聡 武藤高田 鈴木忠彦

インターの復活ポスタ

酒井学 代

長谷川義弘 川畑裕之 渡辺幸太郎 小笠田寺寺

アルカノイトポスタ

(北海道)

大沢李姫

池沢勇人

アテナ攻略本Bシール (大阪府 (銀知県 (密城県 三满和夜 店門類師

(長野県

一般対策 元安里

版口真老 大江寿金 松山質 平野洋三 古田城

(明紫明)

一東京都

(商山県

大阪府

川上華日 今田勝次 林正 内海德

(桃木県) 小堀知宏

(埼玉県

「湯児自男」 (東西県)

(本京都)

角田卓也 長崎伸次

話はかわるけど、最近「 ×のボスターくださ

高瀬嘉 石川登 好きで、何回やってもあきないの いのです。

(神奈川県 たかくん)

★このボーズがかわいいのテス

何なんだ一体が

ていた時のことです。うかつにも 私はパスワード表を出しっぱなし

たいなのです。

ーマーは、このようなことをしな

を見て、何やらメモをしているみ ぐらいのガキが私のパスワード表

分のギルとカイぐらい自分で成長 させろーと思いました。正当なゲ イが盗まれたー。私はその時、自 …しまったーノ 私のギルとカ

るんです。(実はNEWゲームで

程めいわくなこともないてすョル

こを去ったのである。 かけてやがる。僕は何もいわずそ ると、今度はペッタン坊やがひっ が消えた。足もとをよく見るとれ

(今回の私は太っ腹だゼル) (望知県 北斗のケンタロウ君) もう一度、気をとりなおしてや

る。僕はいまだにパックランドが

押そうとした瞬間、いきなり画面

。ボゴ。 …クレジットの音であ

シター=お金がかかる」という者

忠光君) (群馬県

かたくさん届い ★同様のお便り





おたやんの

6.旧名にゲーメストオリジナルハッジをブレセン えました。以下のクイズ全間正解者のうち、 ジが欲しい…そんな人のために、私はクイズを寄 ★お便りを何枚出しても没ばっかり♪ でもバッ パーソナルクイズ

入江誠二

私の名前を漢字で正しく書いてくだ

3号までケーメストアイランドに對

東海大空康的大学横浜国大学早稲田 った読者のイラストは何枚でしょう? 私の通っている大学は次のどれ「「

3 2 Q

私が会長をしているゲームサークル

Q 5

以上だよ。よーく考えてね。あて先は「ゲーメ

45

のグッスの提供はしませんので、我慢してね。 や電話が増えています。ゲーメストでは、 い。VGMテーブください」というようなお使り

思って、さっそくゲームセンター で、自分でオリジナルを作ろうと 売の様子なども見られない。そこ 出してるソグ・・・一巻) コナミも出している。(カプコンも ナムコはもう4枚も出しているし、 レコードを発売しないのだろう? などのVGMが優れているゲーム ごセガは、ピットフォールコ」ス

★セガからは今度出る予定。期待 てちょんまげノ お願いします!! の人たちに言わせてもらいます。 制作は失敗に終わってしまった。 て、僕のセガ・オリジナルVGM 一のおっさんに怒られた。こうし で録音していたら、ゲームセンタ

(福岡県 故宮茂君) 「ファンタジーソーン」 などのV

沢亮史地

僕は前から期待していたが、発

☆ナムコ…我々に真のゲームを粉

誓った。「もう他のゲームはやらな い!! 王の忠実なしもべになるの RUAGAなどを拝見したとき 王のはなった名作XEVIOUS えてくれたゲームの王者よ。私は ところが、近頃、その王を「つ

★どっかで見たことのある顔だな

常に腹立たしく、残念なことでお な方向(いわゆる「こすり」)に走っ てしまうプレイヤーが多いのはお 力と才能が必要であり、つい安易 朝が命となっているものが多い

の最近のシューティングゲームは

すりにしか疫応しなくなり、押し ることは避けられない。コンパネ にキズがつく、ボタンが壊れる(こ **運射ができるが、数々の弊害があ**

アンタジーゾーン。「ハングオン」 ベースハリアー」「カルテット」「フ

そこで、この場を貸りて、セガ

ゲーマーのモラルに関しては本

確かに「こすり」はある程度の

痛まないのだろうか!)

る背景には「連射不可欠であるゲ いのである。 で、メーカーの方々にお願いした まず第一に「こすり」が横行す

いっても過言ではない。このよう

よければ」としか考えない人間の え、私は「こすり」は「自分さえ マーがケーム機かいたむのに心が 低な人間だと考える。(真のゲー 行為であり、ゲーマーとしては最

人次第であるから、私がとやかく

置っても…という気もする。そこ

応として、「ボタンの構造」を変 なくても楽しめるゲームは数多く を出さないでほしいのだ。連射 な運射のみで決まるようなゲーム

(ゲーメスト編集部 たけで語られてしまうケームでは 「奥が深いゲーム」であり、「〇

第四に「こすり」への具体的対

いと破壊不可」という安易な事項 発で破壊」「×秒間に△発命中しな レイをするうえても、特に不都合 とはできないだろうし、普通のブ まうのである。これだとこするこ 型のボタンから、凹型に変えてし

こも弾か出なくなる…これはグラ

ティウスでよく見られた。レーザ

のスコアは連射のみで決定すると ーム」がある。そういったゲーム

として、不死鳥のごとく蘇えり.

じている。あのTHE しい姿が見られない。でも私は信 めないわけにはいかなかった…。 た。しかし、私も王の弱体化を認 たしかに近頃の王は、昔の勇ま

増えてきた。私の体は怒りに震え れることを。

目分自身 「おもしろい」 どうだろうア 我々ケーマーは をひきつける魅力があるでしょう。 *たしかに、ナムコにはゲーマー (福井系 室田恵嗣老) まらん」などと悪弄する反逆者か 再び王者の威厳を我々に示してく ナムコさん

カーはあくまでその提供者なので は?…私はこう考えます。 ゲームを要するべきであり、メー

れても私は解答不能です。でも、 「好きなゲームは?」という質問 「好きなメーカーは?」と聞か えるのはどうだろう。今までの凸

ゲーメストに

どの元気マンの私も体調の患さを の後、あえてベンをとりました。 ない存を何度もむカメ がわいかっていたもので、決して かくしつつ仕事をしてました。 問題のポスターは私かとっても あの日は時に体験も悪く、いつ

を報告されてしまった私は、眠れ 9月号でポスターびりびり事件 一大決心

粗末に扱っていたわけありません

★MICさんを苦しめてしまった

(東京新MIC)

ソはないわけです。 でもなく、限定50部の言葉にもウ し、ましてやそんなポスターを捨 もちろん破けてしまったポスタ を私が買って帰ったのは言うま

たら、誰たってキスつく、オント スを思いもかけない形で指摘され ど、その本人にとっては…。人は

ひいきの程お願い申し上げます た私ではありますか、今後ともご

するとい推捕により深く反省し

MICさん、ごめん

した私にも悪意は全くなかったけ - 通の投書。投書者も掲載を採用

(茨城県 田またなおき君) ★私毛楽しい髪の女性は好きです。 髪もかがい

なの過激な意見を待っているよ。

いからだと思う。 かない特徴というものがあまりた

*GAMESTよろしく、の文字がないと没にしてます。

いま形が冷めていても、他はもえ a)、SLAP-F-GHT(使用 コン(フォーメーションを変え ちょつと音を考えてみると、

ティングゲームがあった。 バシ繋ちまくるのは楽しかった。 ながら、雌キャラ、地上物をビい この他にも色々おもしろいシュー

も出ないのではマ メーカーの情 ては、そう簡単に新しいアイデマ ★現在のように多様化してしまっ

こと。同じようなゲームが並んで

PO\$80)

て、ゲームを作ってほしいという

昔のように新しいアイテアを出し 僕が結論として言いたいのは

★ワルキューレってこんなにステキなんですかり バッジあたり (村班川県 町浦美) すね。



47

―の方々の意見も大歓迎です。 なお使りを待っています。メーカ *このコーナーでは締さんの過激 a

早级出

14 , 1931 IN

る方に。葉書にTELを書いて下 す。新製品購入の為子ばなします。 て貯含して購入した新品完製品で

文通希望、譲ってほしいもの、赤 にお使りください。

は責任を負いかねますので、御了 フブルにつきましては、編集部で なお、当事者の金銭に関するト

承ください。 他用切手・封筒入りの手紙を使用

ロフラッシュの1ソフトを安価で 絡してください。 説明書つき。往復ハガキで連

の塔を600円、ドンキーコング 和歌山県御坊市湯川小め 藤田大司)

御譲りします。ASO、魔界村:

アーケードゲーム基板を安価で

マリオフラサース名580円で 」「を488円、ギャラクシアン、 5本セットなら2500円

を1080円。クルクルランド、 山崎俊)

そちらで負担してください。

千葉県船橋市高根台4の

山澤朋秀)

忍者くんを1000円、忍者じゃ エモンからくり道中を3508円 中じゃ丸以外すべて箱、説明書あ

愛知県稲沢市西町二丁目

ます。4本セットなら8500円 それぞれ2308円くらいで売り 25番2号 イト1、ハングオン、青春スキャ 荫井良)

岡山県倉敷市酒津268

☆ファミコン用ジョイカードMK ットで1588円。 なし)、ファミコイン (経なし) セ 川、スーパーコントローラー(箱 吉木良樹)

麻雀を1500円。ファミリーベ (雑、説明書なし)を1000円

> これは守って下さい。常識ですよ で、精一杯の誠意をみせること。

「ガキ相手に…」とか考えない

円で。箱、説明書なし。

北海道小樽市赤岩2丁目

13-9 鈴木博)

ターをもっている人!! 私に安く

秋田県秋田市牛島西1-

●買います

岸本智弘)

15-21-4佐蘇政康) ハガキでお願いします。 で。ちゃんと動けばキズは多少可

> ポスターは非売品(ナムコなんか す」ってお使りが多いけど、元か ★最近「ゲームのポスター買いま (〒31 大阪府八尾市長池町4 ファンの方々、よろしくお願いし ーをもってる人、至急聚書で連絡

ジナムコNG1~5号、豆本(で

にかぎる) を売ってください。価 本(ゲーセンでくばっているもの 台が多いんだより 欲しがっては

いで欲しいか を信じてお使りを紹介しているん

なって欲しい。「たかが返事」と の返事は礼儀正しく速やかにおこ もってのほか。売買すみの場合等

倉屋直側者:

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、 イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。 喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう (キザかな)。 イラストをハガキに書く場合は以インキで書いて下

〒101 東京都千代田区内神田 1-15-15 柴田ビル ゲーメストお便り係

下さい。全国1080万のゲーム



¥3.400分の できるゾ



ファミコンソフトを**交換したい人**

買取値段の合計か3.400円 分以上の中古ソフトと、新品ソフト1本 (されてもOK、値し発売されているもの。)交換します。新

高ソフトは必ず第3希望のソフトまで書いて 下さい。(第3希望までの中から送ります。)

ファミコンソフトを売りたい人

必ず5本以上(ただし全部ちがうソフト) まとめて送ってください。尚、買取値段 は左下の表のとおりです。(買取値段は毎月変 わりますので気をつけて下さい。)

13,000円分の中古ソフトでディス 2000円分の中古ソフトでラ ★ティスクシステムの納物は、1~4ヵ月かかる場合かごさいます。あらかじのこて来下さい。

買	散	値	設	表	質取価格は各 186年10月31日	B月遊ります(この養取値段は までに発送されたものに限りま	g)
L	000	¥2,0	00		スポール トリイランド	ピンボール	

國政衛務 ¥1.900 Liceta ¥80.0 うる意をつら がバイの英語遊び FFEDOR - A CERTAINS カンキーコンタン の事数点び コルフ お者しゃしゃ大名 Widne +1 800 ER058 ¥700 国际直接 ¥1.700 SESTWARD けっきょく市極大豊待 資本(2016 ¥600 008* NOWE Tio 26 ¥1.600 **BXSH ¥1500** がーニース 数の伝統 で書ハットリ君 ルナーボール 機能を主義のプルモントスタファブル WIXIAN Y500

東位質器 ¥1,400 ■取締務 ¥1.300 東海道五十二次

與取価格 ¥1,200 Norte ¥400 ウルチューレの管理

BRIDS ¥1100 開放衛務 ¥1,000

LUXUUM ¥900

1942 * 4 7 7 7 7 2 ■収価器 ¥300

景製物電ガル

〒101 東京都千代田区 神田佐久間町4-6 東邦センタービル304

お答えする お客様対応デスク▶ 03-862-9184 受付時間▶月~1PM5:00~PM7:00 まかかりにくい場合かありますが、何関かおかけなおし下さい

(お父さん、お母さんに読んでもらって下さい。) ●交換の場合、ソフトメーカーの出荷が遅れ納限がかかる (3~6実際) こと が良くあります。納期がかかってもお待ちいただける方は、申込書の交換(待 つ) に○を、待てない方は、交換(急ぎ) に○をつけて下さい。交換(待つ) に○をつけていただいた方は、第1~第3希望のソフトが入庫次第、交換(急

ぎ) に○をつけていただいた方は状況により、希望ソフトあるいは現金を送 らせていただきます。 ●交換で中古ソフトが3.400円分に足りない場合、第3希望までかかれてない 場合、買取でソフトが日本以上送られてこない場合、同じソフトかあった場 合など、きまりを守られてない場合は、ソフトを送り返す (送料着払い)か、

		きまりを守って下さい。
交換する場合の例		
●オセロ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		
●五目ならべ	····600A	
グラディウス・・・・・ドンキーコング・・・		

合計3,400円

●エキサイトバイク……200円

ソフト名

ソフト名

申込書の交換・買取どちらかに○をつけて、 といっしょに宅急便か郵便で送って下さい。 ※ソフトはなるべくじょうぶなダンボール箱などに入れてこわれな い様注意して下さい。 〒101 東京都干代田区神田佐久間町4-6

東邦センタービル301 ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

■申込書がない人は自分で作って下さい。自分で作った時はゲーメスト11月号と書いて下さい。 ---- 61164100

				(ゲーメスF11月·
申込書	30#U 名前			年令
買取	住所(干)			2
交叉	電話番号			
換 (#5)(8)	Rio #5		学校名	
•	交換したい新品ソ	フト (現金希望の	人は書かお	いて下さいこ
交	●第1希望	●第2希望	●第	3巻屋

ソフト名

行ってみない訳にはいかないでしょ。 クティブな頭脳派たち…なあーんて聞いたら 団でもある "GPM"。ソフト製作に挑むア ブレイヤーであり、同時にクリエイター

ばって!何てったって秋です。 疲れちゃってるんですケド…。ま くら若くとも、到着するころには まで通学すること1時間半! い みも毎日、都心から八王子の大学 ところで、我が家もとうとうが 、みんなもパリパリ食べてがん みなさん、お元気ですか。あ四

てメジャー

て、あのうすっぺらなソフトを入 ぐらいだけど。不思議よね。だっ ったゲームといえば「信長の野望 NEC・PC88を購入。私がや ソコン族の仲間入りをしました。

発見された未発売ソフト「Ra

くパシャパシャやってしまいまし 微夜しました。ウサギ目でしつこ れたたけで…はっきり言って私、

がすテはない、というワケで、さ という情報も入るし、これは見の よ。会長さんは私より年下の18才 に勤めているという派じゃないの っても、メンバーがゲームメーカ うサークルがあるんだから。とい ソフトをなんと作ってしまうとい しっかし、驚きましたね。この

ら、これは会長の謙遜の声でし て声も聞こえまする。(と思った ます。オヤ、極悪プレイヤーなん プレイヤー・メンバーズ。 であり 力情報も入り、まさに少数精鋭と メンバーわずか頂人、という有

っそくゲーメスト、情報収集開

型元レポーターと化してかんばら す! メジャーでありながら継ま た謎、となると、あゆみもしばし か明らかにはされていないので 名削さえも、アルファベット名し いうところ。そのメンバーたちの 彼, 大内次朗さんこそが.

ッ。手葉の松戸あたりがクサい、 りの頭脳派のようであります。オ 好みと子想されます。しかもかな のカワいい女の子。これは会長の dish」。キャラクターは水着密

> 遊過するチャンスにめぐりあえた ねば、かくして、とうとう会長と

知る。GPM。正式には。ゲーム・ という情報をキャッチ。 浮かびあがった名は、知る人が のです。バンザイ!

リーワーカー。をやってるそうな たばかりの18才。今はやりの"フ 肩にかかった長い髪、高校卒業し はゴムでゆわえてしまうほどの 私は息をのんじゃった。プレイ中 来た天才ピアニストーで感じかな ージ合ってるかな。フランスから (キザかな? 許して) とにかく ハンディをのり ジョン・レノン。と言えばイメ ガら生まれて、

いうか、とにかく集まったのが始 いて、というか引き抜き合ってと って、そこからメンバーを引き抜 た某コンピューターサークルがあ いうこと、会長が高一の夏に入っ PMを率いるリーダーなのです。 GPM結成のきっかけは、こう

撮影協力: プレイスポット・レオ (東京特田

のエキスパートが中心で、メンバ まり。正式に結成したのが今年1 メンバーはコンピューター方面

だって。それが悩みのタネ。 が顔をそろえるのは。月2回ぐら て会社員までいる10人のメンバー んな帰れなくなっちゃうでしょ」 メンバーたちを家によんだら「み い。だって。会長からして松戸在 ーたちのソロ活動もさかん。 フリーワーカー、高校生、そし 八王子、神奈川とパラパラの

どのパワーを、 カベはかんたんにくずしちゃうほ

してもうひ

作曲、プログラム、デザインを分 特に、音楽担当のYK-2さん 10人のメンバーそれぞれが企画

うほどの物理博士のANAさんは 芸術家なの。アーチストよも 東大生! プログラムとグラフィ ンのプロマイド(?)を入れちゃ もいるの。作曲担当。 ててしまう。 う! グラディウスをピアノで宏 私一点NEKOさんという女の子 定期入れの中にアインシュタイ そうそう、このメンバーの中に

つの会社みたいね。ゲームがまだ 持つ会長は企画担当。何だかひと んだって。まさにおかしな天才! のに、何とゲームはやらない人な ックデザイナーという多才ぶりな まだわからないあゆみはお茶くみ そしてNAOという第2の名を

OCAT, OSS, NEW, *+ 企画のKUMA、プログラマー

本職になっちゃった人もいるんだ 某ゲーム

はで活躍中の人もいれば ラクター担当のYAM。とにかく 「ちょっとちがう」頭脳派ぞろい

トとでもいうべきソフト「Rad ish」。これからも第2号、第3 そうしてできたのが、同人ソフ



残念ながら非売品

切だと思う。だから、やってて楽 時の「ヤッタ!」って気持ち、大 もちろん、ハイスコアをだせた

●(左上)実は3PMじゃない武田くん。 (右)ひょうきん者の社会人奥山さん。

会誌を! ゲームの解注 やったもん。GPM製の

部を売り切れ御免しちゃ 同人誌即売会では400 るけど、この前の暗海の たい100部ぐらいを作 例によって、カワゆい女 なんかがもりだくさん。 の子キャラクターはもっ

ワーカー中だけど、驚くべきワー がのエリョのです。現在フリー 知る人ぞ知る、がこの会誌。有名 ったもんね。GPMの名とともに 表紙やデザインをやっているの

らのメンバーたちの才能結果。そ うなんて、どうだ、マイッたか。 種とメーカーをズバリ当ててしま トの字を見ただけでワープロの樹 プロ通がこの人。だって、プリン とにかく、タダ者ではナイこれ

れがGPMってとこかな。

で録画しといた大同感則を見るん

という、カワイイ一面もあるので ダ。ついでに、甘い飲み物も好き 実は会長、時代物が大好きなの

212

中になったこともあったけど、今

以前はハイスコアをだすのに夢

装コンピューターサークルの武田 ト(ゲーメスト編集部)に、会長 があるのです。今日の神田サミッ のお供で来てくれたのが、前述の もうひとつ特権しときたいこと

のが、会長の意見でもあり、主張 ばそれでいいじゃないか。という むなしい。ゲームが楽しくできれ てもできるテはあるが、そんなの

てもあるのです。

ニオンソフト製造元なのだ。 有。エクボのまぶしい彼こそはオ 工、何だかわからないってる ムで夜ふかし、しちゃいそうね 秋の夜長、きっとみんなはゲー ても明るい(作)高校3年生です。

O X Y G E N こと大久保 < ん。ロゴ扇さ 実は2泉生。受験知復もガンパッテネか

アのための競争心だけでプレイす ダーストームやロードプラスター る、なんて、さみしいだろうな、 とあゆみは思います。 ちなみに、会長のお得意はサン

さてはおニャン子なんか好きてし ラクターが得意なところをみると ゲームフリーク、あたりとかな。 ところで会長! かわゆいキャ 他サークルとの交流というと、

「いーえ。あの時間は、ビデオ

んながお店で見ることのできる日 いかかっちゃったって。読者のみ れるでしょうか! いい女の子キャラクター。これが どんどん脱いでいっちゃう、かわ と会長の合作なのです。みてみて 雀」というソフト、実は、武田君 子定の「まじゃべんちゃーねぎ麻 ホラ、聞いて。つまり、近々発売

武田君はこのソフトに1年ぐら

これがやつばり

ーんてのが生まれるのも夢じゃな うち、GPM特製オリジナル、な ってもおもしろそうだよる。その トの製作なんて、大変だけど、と は一味ちがうんだ」というとこ、 も近そうよ。 とにかく、GPMが「ふつうと

レイヤーからそろそろクリエータ 平均19才のメンバーたちは、プ

好きなことを、ここまでやれちゃ 気がしました。なぜって、自分の そして会長が、とてもたのもしい 一へと進み始めているところかな でも、あゆみはこんなGPM

一口にゲームと言つても 日本とアメリカでは違う

イド。などかその例ですか…。 日本でヒットするとは限らないん それは何故だろうということな

反対にアメリカ人は箱であること すね。箱は箱なんです。ところが 日本人は立体的に描き、説明しま 相手に分からせようとする場合、 表現してゆきますね。例えば箱を は器用ですから、具体的に細かく 移入の仕方の違いであると…。 違いにあると思うんですね。感情 カ人と日本人の想像力と創造性の んですか、端的に言えば、アメリ 物を削ることにおいて、日本人

> は箱だったり、時には家だったり いんです。その四角の線画は時に 想像するんです。単なる箱ではな に感情移入をし、いろいろな物を 形。それを見る側は、その四角形 だけなんです。単なる線画の四角 を知らせるにも、四角く線で描く

アイレムの名古屋支店のオペ のアメリカと日本の違いを話 れた立場から、ゲームの世界 部長。海外部の営業を経験さ い。現在アイレムの情報企画 いう律村建二部長さん。日本 レーターからスタートしたと 名古屋出身ということから に変わるというシステムですから 金で、しかも簡単にニューゲーム れは手持ちの基板を改造して低料 うことが大きな要因なんです。こ

す。それがアメリカにおいてゲー ンに長期間懐いてもらおうとしま お父さん位の年令の人達が多勢い を長くしているのだと思いますが い。し、一つのものを長くやり続 格は日本人よりは"あきっぽくな ます。もっとも、アメリカ人の性 1年と長い原因のひとつだと思い

ード方式が開発され、多くのゲー もう一つロム交換方式やマザーボ っぽさ、も原因の一つでしょうが われていますね。日本人の。あき イクルは短かくて、3ヵ月位と言 日本の場合、ゲームのライフサ

て楽しそうにプレイしていますよ

を手がけられてきた。



ている、とも言えるでしょうね。 場、ゲーム業界に活況をもたら-サイクルは短かくなっております され、その面からゲームのライフ が、同時にこのシステムはゲーム

う津村部長さん。アイレムで ルタンXなどのヒットゲーム は長年開発にたすさわってこ ざまな職業を体験されたとい



た人たちをも、とりこにしてしま ほしい。関つぶしでゲームを始め な必需品としてゲームが定着して っと能動的でスリリングで魅力的 や映画と同じように…。いや、も 欲しいと思うのです。音楽や読書 ある部分を占める必需品になって

は切実に思います。 新風営法についても津村さ

うような魅力的なゲームを、私津

日米ゲーム業界

比べてみれば……

筐体ごとが一般的で、基板だけの アメリカでのゲームの販売は きな簡体ことを購入しなければな

らないゲームコーナーは、金銭的 にも負担が大きく、一台のマシー

コミュニケーションの場であるべ

アーケードのゲームコーナーけ

コミュニケーションの場 ゲーム場は豊かな

具体的に提案していただいて、出 ないと思います。 - ムを開発してゆかなければなら フトの面では、コミュニケートの 出来る画面で、多人数プレイのゲ 考えられると思います。ゲームソ

プレイヤー側からも知恵を出し

アイスクリームのように

誇りを持っていたいですね。ゲー それから、私はゲームに夢とか



込むとき

つくつてゆきたいですネ すぐれたゲームを

それは映像による情報化社会とも トロニクスの現代と言ってます。 そして第三の波がバイオとエレク 農工社会、次にくる波は商工社会 『第三の波』の中で、第一の波は アルビン・トフラーはその著書 何?」って尋ねる人は今の社会に はいないでしょう。それと同じ上 ね。例えば「アイスクリームって の社会の中ではもう自然なことな

その時にいろんな商売の方がこの だまっていても僅かる時があって せん。過去のことですが、一時期 りでに育ってゆくものではありま アミューズメント産業は、ひと うにしようとした法律、と新風賞 ようか。自戒です。

れは、今、冷静に考えてみますと 一部の店ではギャンブルマシーン - の努力不足によるためにおきた 情報社会に溶けこんだ

情報をもらう一つであって、現代 テレビゲームも、映像によって 企業のワクを打ち破るような力を 第二・第三の遠藤雅伸さんが生ま てくるでしょうし、ゲームの魅力 もっと奥のふかいゲームが生まれ 持った優秀なデザイナーが競い合 れてほしい。そして、ある面では

ーなどと同様に、もっと独立した 者や映画監督、音楽プロデューサ ゲームデザイナーは、建築設計

(構成-高橋)

にし、安心してゲームが出来るよ うか。それをキチンとしたルール 現象だと言えるんじゃないでしょ

これからは、メーカー、オペレ

何社かいっしょになって造っての

レイングゲームの磁気カードも、

業を盛り立ててゆかねばならない ーター共に力を合わせて、この施 ルビン・トフラーを引き合い 津村部長さんは、未来論者ア

では遊びのルールがなくなって、 のためもあって、ゲームコーナー 世界になだれ込んできました。そ

> 溶け込んでしまうべきだと考えま うに、ゲームも社会の中で普通に りすぐれたゲーム性を取り入 い」と目を輝かせる津村部長 的なゲームを造ってゆきた ムのノウハウを活かして、よ 「3D映像を開発したアイレ

て製作にあたれば、コストも安く いくつかのメーカーが協力しあっ よりすぐれた技術で応用力のきく 一つのものを造っていく時に、 さん。磁気カードづくりの製 作に、協力してくれるメーカ

とされることの一つだと思います これからのゲーム業界で最も必要 備えたゲームデザイナーの誕生。 ユーサー的な計画性と総合性を兼 ように教育しております。プロチ ムデザイナーがすべて目を通せる

出会いというのは なにもオトコとオンナの子の間だけじゃない

このゲーム、あのゲームに再会! これはもう運命的なのだ。 ゲームと僕らの出会い

読者のみなさん、リクエストありがとう。ずい分参考にな

アンなど…。紹介したいのですが、残念。でも資料がはいっ くつかあるんですね。ドラキュラハンターとか平安京エイリ でも、リクエストの中に、ほとんど資料がないゲームがい

たら、きっと紹介します。 という訳で、今回はキャラクターゲームに的をしぼってみ

楽しめるコミカルゲーム「リブルラブル」 お姫様救出ゲームの元祖「ドンキーコング 知的戦略穴振りゲーム「ディグダグ」

たら、ぜひやってみよう。 と3機種。いずれもかなり知られているゲームだ。出会っ

つつOLDゲームコーナー再開ノ

それでは一回休んだ分、たくわえ込んだパワーを爆発させ

穴掘りゲーム。結構バグもありました 石油ブームにわいた時代に、飲め突然出現した

掘りゲーム。という名で登場した 1981年の暮れに、。戦略的穴

して、穴を掘りながら敵のファイ うメジャーなので内容を簡単に紹 ディグダグ。このゲームもけっこ プレイヤーのディグダグを操作

テクのゲームだっ

るんだ。 はいたりしてアタックしてく バンクより 高得点がほしくって り、ファイガーは火を の中をワープしてきた の読み方が正しいのか へんか? 私はどっち 11変化 (めへんげ・め つけにいくんだ。敵け ガーやブーカーをやっ

が持っているポンプでパンクさせ 敵のやっつけ方は、ディグダグ 岩落としに熱中した

> うに2通りあるんだ。 を落してつぶしちゃう、というふ るか、あらかじめ土の中にある岩 パンクさせると、 地上から地下

ぷすと最低1000点から最高1 も最高1000点なのが、岩でつ ぶすのが高得点! パンクさせて させると2倍の得点になるんだ。 さらにファイガーを横からパンク 点(地層の色でしきられている)。 でも、なんていったって岩でつ

また、岩を2個落とすとベジタ

のことから。パンクさせるよりつ

るのだが、ここでもギャラクシア いちいち言いながら食っていた覚 だったのか。食ってやるぜ!」と ンが出てきて「何だこいつ、野菜 ブルターゲットというのが出て!

えがあるなー。 なんぞや。って 豆本もあった テクをきわめた 戦略的穴掘りとは

といたのだが、どういう掘り方が 。戦略的穴掘り。 と最初に書い

・特気掘り 図のように土を掘って岩を落と





バグが驚異的 なんてったって

下のくばみに集まるので大量に敵

などのテクがいろいろとあるんだ ち。や陰険撃ち。や。チクとサシ。 をつぶせるテク。 その他にも、パラライザー撃

す時に点線のように動くと、敵が

これらは "ディグショナリー" と

なんでだって? だって、すご 都合て全部紹介できないんだけど のゲームだ」とも言っていたよ。 とも呼ばれていたが、私は「パグ ーくパグがあるんだもん。紙面の このゲームは。テクのゲームだ

> 同時に敵をパンクさせると、パン ベジタブルターゲットを取るよ ひとつだけ紹介しよう。

クさせた敵にベジタブルターゲッ

ーにのせるからねー。 あるんだけど、これは繁異コーナ 変わらない無意味なパグ。 トの得点がでるんだ。でも点数は その他にも、ものすごいパグが

落ちて、また落ちて、やっとの思いで追いつめた! コングとの苦闘に燃えたボクらの青春

このゲームの名前を知らない者は 日本全国のゲームマニアの中で

いる。 ゲームのことははっきりと覚えて グが得意だったので、今でもこの ゲームの中で、最もドンキーコン 私も、現在までに登場してきた

を加えて、このゲームを語ってみ それでは、ちょっとした必勝法 ひたすらタルを

ジャンプ…25 m

この面は鉄管地帯になっていて

ことをお勧めする。 取る時は上の方のハンマーを取る るのに苦労するので、ハンマーを 数がドバッと増えて面をクリアす にあるハンマーを取ると、タルの をあげることができる。でも、下 と、タルをハンマーでたたけて貞 にはハンマーがあり、これを取る しごを登り切ればクリアだ。途中 に、最上階にいるレディの所のは 時たま、ゴリラはタルをほうり

熱中した全てのゲーマーが経験し ているんじゃないかな。 く殺されたものだ。このゲームに んでいくのかわからないので、よ 投げてくる。このタルはどこに飛 しかし、このような苦しい面で

ある。右下のはしごを登り、マリ まうのだ。これを初めてやった時 死んでしまうのにクリアできてし ンプして飛びおりると、普通なら オを少し右へずらして、右へジャ もあった。俗に言う「ワープ」で も、面を簡単にクリアできるバグ

魔のベルト

時。レベルーー多までは、普通に

最上階からゴリラがタルをころが

ら出現する火や皿にのってくる十 りするので、この時に画面中央か ピードが速くなったり遅くなった というのはベルトコンベアーがあ 実はクリアするのが難しい面だ。 一見して簡単なように見えるが コンベアー…50m

魔のベルトコンベアー地帯なのだ。

ある。エレベーターにのる時にマ ベーターになっている所が2カ所 地帯になっているが、鉄骨がエレ この面は25mと同じような鉄骨 見切るのだ…75m

こでも同じだよ 所はレディの近くのはしごを登る オが死んでしまうのだ。(これはど リオの母長より下に落ちるとマリ そして、このゲームの最大の難

> もいでクリアすることができたの だ。私はこのパネ地獄を抜けるの うまくいかない「パネ地獄」なの きるが、レベル4はそのようには タイミングを合わせればクリアで に何日もかかったが、やっとのお

る2種類がある。高いパネが通り 過ぎた瞬間に突っ走り、 パネは低くはねるのと高くはわ

切った名だけが先の面へ進むこと しごを登ればクリアだ。 つまり、この2種類のパネを目

砂にぶつかって、よく殺される。

いよいよゴリラか

追いつめたぞ…100 最上階まで

この面は鉄骨に8つの杭が打も

抜いていき、全部抜くとゴリラヤ ラとレディがいる。杭を1本1本 こまれている。そして上にはゴリ け下に落ちて、レディとマリオは

めでたく再会する。 でも、私がこの面をクリアする 55

どっと…… さて、今回は特別にプレゼン

トを出しちゃおう。

今では、まず手に入らない。 これもまず手に入らな

「リブルラブル」の豆本を5

名に、







単だろうと、私は勝手に思い込ん ナムコのゲームだから操作が施

ーで「ラブル」に対応するという みる難操作、8方向ツインレバー。 リブルとラブルは網でつながっ ナムコのゲームにしてはまれに

その名はリブルラブル キャラクターゲームが発売された。 1983年の冬、 なかなかおもしろそうな

低いことだった。 度に思ったことは、ボーナス点が

最後に恐ろしいパグを紹介して

り点減っただけでマリオが死んで

それは レベル2になると

★悠理からも一言…マリオは最初

ワープできるというデマもあった 師

しまうというパグ。 ポーナス得点の表示の得点が40

つけられたんだよ。それと、全面 コング丘からマリオという名別が は名前がついてなくて、ドンキー

…ね。とにかく思いどおりに動い もそうだが、リブルラブルは特に んだな。この真理はどのゲームで いうことはすぐ分かることだが、 パシシする (囲むという意味) と

といったことが何回もあった。 るとラブルが死んで、その逆も… リブルばっかに気をとられてい

はこのゲームに燃えることにした。 この怒りをパワーに変えて、私

ゲーム内容は、今ふれたとおり とばかりに稼いだぜ 奇跡を起こせル 6個の宝箱が隠されているので ジに突入だ。ボーナスステージゖ ら奇跡が起こり、ボーナスステー が六方向に散らばる。

6種類のトプカプをパシシした

20匹いるマシュリンをパシシすわ パシシすることが基本。そして、

で面だ。(トプカプは入っていた それを探しだしてボーナス点を給

ブルラブル1組がなくなってしま フルガふれるとミスになって、リ 種類。シェアー以外はリブルかラ ンジャー、キラー、ガーゴルの5 はSEASON (1直) クリア。 敵はポブリン、シェアー、チェ ラックもあるぞ ルアイテムの中にはスペシャルフ 物など。トプカブは別。)スペシャ 面(秋)にはスペシャルアイテム 宝箱の近くにはガーゴルも隠れて が宝箱に入っている。(他の面は宝 い。) そうそう、SEASON中の SEASON7+4n

なるとやっぱり1ミス。 うのだ。また、リブルラブルにけ エネルギーがあって、それがなり エネルギーはマシュリンや植物

ていて、その線を杭にひっかけて で保給でき、エネルギーがあるの

ルギーをすいとるぞ。 リブルラブルの線にふれるとエネ ってしまう。ちなみに、キラーは となり、リブルラブルが無敵とな 度以上増えるとオーバーチャージ

また、敵の動きはなかなかかわ

そして、スペシャルフィーチャ

帰る…その時、あの顔(?)のおか ホプリンが植物の実を果に持って ようとするとチョコマカ逃げるし いいのだ。マシュリンはパシシし 私は1回しかない。) 面で奇跡を起こしたらエライノ 1本だけの面もあるんだよ。(この の位置が色々変化し、中には杭が

が大きくパシシした中に宝箱があ その中にはトプカプという妖精が にあれば宝箱が現われ、トプカプ れば点滅し、小さくパシシした中 6匹隠されている。 リブルラブル ONには宝箱が1個隠されていて ー「奇跡」の登場だ。 各SEAS

リブルラブルは、私にとって非

てしか表示されないので、メモ田 れた奇跡頂回を達成したことだ。 んとその記録の約2倍の前人未到 た次の日に、抜き返し、しかもな 君に、私の奇跡の記録を抜かされ の中でも、特に忘れ難いのは、せ 常に思い出深いゲームである。と (なんてオーバーな表現) といわ

でも覚えている。 なーんで、最後まで自慢してず

い苦しみがあった。) このことはな 紙にひたすら書かなくてはならた

自慢のタネなのだ 実はここが言いたい

メンオ

「ナムコめ伝説」発売

屋上ゆうえんちわくわくうンド

ランド」のことなんだ。8月77日 三越の歴上ゆうえんち「わくわく たかわからないってが それじゅ 空を飛ぶ。えっ!! 一体何のこと あ、ちょっと説明しておこう。 実はこれ、千葉駅前にある千章 パックマンが走り、マッピーが

にオープンしたばかり。ここには

ル」等があって、とても百貨店の こみ宇宙を回る「マッピーシャト る「パックマントレイン」や、マ

屋上とは思えないミニゆうえんち ッピーが操縦するシャトルにのり ゃの国とウエスタンランドを旅す バックマンといっしょに、おもち

たちも大満足の、ビデオゲームや もちろん、ゲーメスト読者の君

り、最新のマシンがひしめいてい アーケードゲームのコーナーもあ

すると目の前にそびえ立つ、丸太 頃の運動不足を解消すべくとびこ 人がいるではないか。オイラも日 の城と大きな風船の中で遊んでる 休めるレストコーナーで小休止。 ち良い日の光のもとで、ゆっくり ゲームで大宮朝した後は、ここ

んではみたものの、もうへトへト

てしまったぜノ 君も遊びに行こ たまには体を動かして汗をかくの なんだか、子供の頃を思い出し

INFORMATION

ャプラス」「ドルアーガの塔」 て、「ドラゴンバスター」「ギ ヨンビデオを再編集したもの ロットやナムコの社内で上映

「バラデューク」「原平計度

S・身とも) 3、800円 てみてね。 盛り込まれているので、買っ ドギモを抜くようなプレイが く、ダイジェストシーンには、 禮。(源平には不参加)とにか プラス、バラデュークの3機 の塔、悠理はドラバス、ギャ 加しており、螢はドルアーガ

価格 4、900円(>日 タイトル「ナムコの伝説」 ビクター音楽産業より発売 (南雲朱里)

とばかりじ ないんだよ。 t いお知らせ情報!

> (?)されていたプロモーシ 10月5日に発売された、ナ

河悠理がプレイヤーとして参 で紹介した通り、風見張と山

なり良いできになっているよ 作品をミックスしていて、か 伝」と、古いものから新しい なんだ。ゲームは5種類あっ の伝説」。これは、今までキャ ムコのビデオソフト「ナムコ

それと、前回のゲーメスト

ウエルカム・ハーティ

コナミ・スパイス・レーシングチーム

シングチーム」のウエルカ 「コナミ・スパイス・レー レース関係者が顔を揃えた。 会場には、多くの報導及び ONAMI-SPICESC

東京ヒルトンホテルにて開催 ム・パーティが、9月3日

と、「コナミ・スパイス・レー

シングチーム」のマシーン「ビ SEC LE MANSA

め、ゲームの腕の方は・・・・ ライバー選手権で同点1位の S24」は、フリープレイが行 介された。ハイレグのかわい ずっと難かしい」と肩をすく お二人は「実際のレースより せてくれた。でも、今年度ド ド・ベルム氏なども腕前を見 **ームのドライバー、ゴード** 突していたよ。レーシングチ なわれ、参加者は、何人も激 ドキドキしたそ いコナミガールズもいて胸が ムのメンバー一人ひとりか結 が公開され、レーシングチー ・・スパイス氏やレイモン ±t, "SEC LE MAN

▲総監督也兼る上門社局

ムの方が難しい?

こでした。

ベント告知版

ンダ等のタイムトライアルのサー ルボブル、アルカノイド、サラマ

けて、ファイヤートラップ、バブ もお呼びする予定です。 氏をはじめ、メーカーの方々など ゲーメスト受読者の皆さんも、 も、もつこり用意していますので 会に用意した以上のゲームグッズ て、より新たな企画と、夏の茶話 G2冬の茶話会が開催されます。 センター(音楽室)において、リ しどし参加して下さい。 又、10月下旬から12月上旬にか 当日は、ゲーメストライター諸 今回は、前回の内容に引き続い 12月28日(日)、東京・豊島区屋

> る方は、そこで直接、伴北に問い 左記までお送り下さい。 手同封で、大会参加希望と書いて ゲーム大会参加希望者は、印円切 名の定額小為替1000円分を、 こちらもふるって参加して下さい。 クルイベントも開催しますので、

日曜日、巣鴨キャロットへ来れ

冬の茶話会参加希望者は、無記

まで有効 〒175 東京都板橋区高島平2の1 合わせてもOKです。 の 7 の 3 3 3 ※締め切りは、12月12日の消回 植村方「イベント係」

(単北)





/ト表

	表 1	マジックポ	イン
ATTACK		PROTECT	
Fire Ball	0	Shield	- 1
Flying Disk	2	Protection	- 1
Lightning Bolt	4	Heutralize Spall I	9
Fire Element	8	Reflect Spell I	21
Press	16	Shield Red Line	39
Spark	32	Protection Large	63
ice Breath	64	Heutralize Spell II	142
Heat Body	128	Reflect Spell II	303
Fire Explosion	256	Shield Blue Line	453
Thunder Bolt	512	Sword Barrier	1810
Killer Cloud	1024	High Speed	3674
Death Spell	2048		
Big Burn	4096		

LIGHT Identify Monster Identify Door Detect Monsters Detect key

	MEDICAL	
- 1	Heal I	2
18	Cure I	5
30	Antidate	- 11
90	Heal II	23
250	Cure II	49
900	First Aid	96
1200	Heal III	192
5000	Cure III	390
8000	Super Antidate	802
	Heal IV	1226
	Cure IV	1563
	Recover	3122

- 1	Sleep
- 1	Rock Hold I
9	Silence
21	Smake Screen
39	Rock Hold II
63	Panic
142	Rock to Mud
303	Wizard Lock
453	
1810	
3674	

ASSIST

Blue Clystal Rod	
Call Gil	
See Status	1
Dispel Magic	27
Write Mark	88
Extrasonsory Hearing	162
Duo Dimersion	428
Unseen Servant	1612
Metomorphose	2001
Time Stop	2892
Reincarnation	5000

1 11 21 42 192 540 500	MPを、カイが持っていなければな	その呪文が消費するMPの2倍の	す? 実は、呪文を使うためには	ができません。なぜだか分かりま	かし、実際には14回しか使うこと	持っていることがわかります。し	BIG BURNIS回分のMPを
	4	0)	ц	š	٠	L	~

戦う場合はギルを止めておきまし TEED. ょう。相対連度を小さく! パットは移動中の攻撃が不能。

いと標準にダメージが大きくなり

PROTECTION

9 . SHUNNED GET+° 7 BERTY DETECT MONSTER GALLERY

ルの攻撃は一切通じません。要ら の他にも不得手とするものがいく つかあります。 ィスプとアーチンだけですが、そ スライムは、その移動中にはギ スネークもギルを止めておかな ギルが攻撃できないものは、ウ 4 : FREASURE

す。これを見ると、最強のカイは 文が消費するMPを表したもので となっています。 1440 (活進数でFOOOH) す。また、最強のカイのMPは6 ックポイント(以下MP)は1で ものを持っていることは、前号で

表1をみて下さい。これは各収

その3

以下に、宝物の効果について書 STORAGE

かじめ斜めに走り回ってないとダ のを得意にしているので、おまか に行っても間に合いません。あら せした方かカシコイでしょう。 これらは、いずれもカイが倒す

カイがマジックポイントといる

のです。 その2

Eでスタートした時のカイのマジ 説明しましたが、NEW GAM

ギルの

ERを覚えるには、カイのMPは TECT MAG-C LADD らないからです。(最後は1残る。) 16088以上なければならない というわけで、最後の呪文中日

マジシャンは出現してから刺!

		表	2		M	1+	+	, 5	_		表													_				-										_	
KIND of MAGIC	1	A 2	3	T 4	5	F	,	A	9	C 18	11	12	13	ho- lact	Status																								
Light Vielet Vompire	2	1	1	1	1	1	1	- 1	1	1	1	1	1		- 1				80	0			84	Ν			53	0			48	0		31		28	です。		
Orange Vempire	4	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1		- 4		次のゲームのカイのMPを25		SECRET	00にします。	*		84 : QUOXS	NT-OOTETT	벌		53: FORGOTTEN	りにします。	次のゲームのカイのMPを		46 : HOLY OF	88にします。	ギルのステータスを100/1	31 : TRA-N-NG	B	26: LARGE HALL	す。	OHTHOM SOZNIER	
Gross Vampire	10	1	1	1	1	1	1	- 1	1	1	1	1	1		9	ī	ゲ	С	Ĕ	ĩ	ő	L	ŭ	ò	Ä	R	ò	ĭ	5	н	ö	ĩ	n	Ŕ	Ġ	Ä		Ŧ	
Black Vampire	20	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		19	8	- 1	CORRIOOR	c	- 2	ルのステータスを400/4	LABYRINT	0	0	EAL N. SUPER	ROOM	R	文	9	HOL-ES	Ŀ	ż	Z	A		R		E	
Green Sime	6	1	1	1	1	1	1	- 1	1	1	1	1	1		(1)	7	6	ĸ	K	7	7	å	ē.	÷	N/	M	G		0	'n	Υ	7,	7	N.	BURNET	ë		ç	
Black Slime	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		(2)		ħ	ï	Ť		ż	Ř		で	",		Ť		'n	Ė	0		'n	ï	Ř	-			
Red Stime	34	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		,22,		1	0			7	2.		す	S		Ţ		1	s	F		7	N	N	Ħ.		M	
Else Slime	58	8	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1		100 mg		M	P			ř	T.			ĕ		N		M				ř	G	7	Α.		N	
Yellow Slime	106	11	5	3	1	1	1	1	1	1		1	1		105		P				ō	Ĥ			Ė				Р				ė	YARO	- %	Ē		s	
Pink Slime	136	14	6	3	1	l i	1		1	1		1	1		725		÷				0				R				÷				0	A				Ţ	
Earl Yellov Sime	168	17	8	4		2	b		1	1		1	1		383		- 6				4				Α				8				4	ñ				P	
Dark Groce Sine	208		10			2	li		i	li.		1	i		283																								
Light Wielet Set		1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1		3																								
Orange Bel		i	i	i	li	Ιi	Н		i	li.	i	i	i		7	1 4	- 5	U		で	_	т	Р	部	τ	Ø		*	U	τ	1	1	L	あ	献	F	将		ı
Blue Bat		3	2	i	li	i	H		i	i	i	i	i		27	11	n	ş	?	あ	70	Ε	R	2	倒	+	表	祩	Ž	9	Ġ	ħ°	τ	3	4	ドイモー	棋	ž.	ı
Black Bat		8	4	2	li	li	ľ		li	i	l;	i	i		71	か	- CE 48		. +	. 2	17	ç	÷	똣	せる	Ξ.	9	누	14	#	В	7	¥.	95	7	Ŧ	4	٩,	ı
Green State			9		i				1		1				7	ルが戦った時に失うステータス	これは相対的な強さを表すもので	USというのも説明してしまうと	ついでに、右端にあるSTAT	であることを意味します。	(同時に、ギルによる攻撃も可能)	TECTIONによる防御が可能	PROTECTOMS UPRO	部分は不可を意味します。また、	倒せるかを表しており、	キャラクターを、どの呪文何回	表の中に書かれている数は、	意味しています。	いうのはPROTECT-ONを	でいます。またPROTECTと	BURNというように並ん	NF-RE BALL, 13 NB	しています。ATTACKの所は	あるのが、カイの呪文の種類を表	敵キャラの名前で、上翁に書いて		将棋みたい…と思ったキミはスル	まず、表2を見て下さい。軍人	ı
				1		. 1	1			1		1	1			<i>†</i> =	89	Ó		查	n,	0	С	を	ě	2	害	#	R	#	R	Ε		カ	名	左	1	2	ı
Blue Steke				1	1	1	1		1	1	1	1	1		(%) (%) (%) (%) (%) (%) (%) (%) (%) (%)	155	な 施	6	石田	基件	10	Ņ	Ţ	X	表	į.	<i>\$</i>	7,	P	6	N	В	A	1	畀	左端に書いてあるのが	ě	5	ı
Orange Sneke				2	1	1	1	1	1	1	1	1	ŀ		(18)	失	ä	崩	Ē	ũ	ŧ.	ž	所	ũ	Ť	3	₹		Ė	Ř	ŭ	Ã	Ť	碗	`	÷.	2	τ	ı
Black Stake				3	1	1	1		1	1	1	1			(32)	3	专	L	あ	. #	X*	õ	Ø	#	#	۲	6		c	0	ż	Ψ.	Α	文	노	6	7:	Ŧ	I
Green Geze						1	1		1	1	1	1	1		(2)	조	喪	7	- 8	7,	撃	975 SM	0	7,	ų	8	8		T	Į.	ž	٦	Ę.	186	75	7	7	6	ı
Bleck Geze						1	1		1	1	1	1	1		(15) (15) (17)	lí	ě	ž	Ť		6	35	P	±	野白の	ž.	ü		ò	č	É	13	ö	额	*	3	ù	0	I
Red Deze						2	1		2	1	1	1	1		(47)	9	Ō	•	Α		85	可	R	1	白	包	¥		Ņ	Ţ.	单	が	所	4	U	Ø	z	事	I
Blue Deze						4	1	1	2	1	1	1	1		(75) 580 (94)	7	~	٤	т		0	RE.	0		Ø		₹		æ	۲	h	В	12	200	τ	ימ	JV.	٨	ì
Yallew Doze						4	1	1	2	1		1	1		(94)																								
Pink Deze						5	1	1	2	1		1	1		884 (110 840 (129																								
Oark Yellow Daze						8	1	1	3	1		1	1		840	ステータスの合計が10800	_	ありません。	に、実際にはめったに使う機会は	べて、HEAL 118回分も高い	すぎるため(REDLINEに比	LUELINEは消費MPが大き	4にします。が、SHIELO	LINEはそれぞれ1/3、1	1.	266	- ELOがギルのダメージを1/		なっています。	撃力比は、1:10:23:50:	ZEZT,	G	G	F-RE BALL FLY-Z		8	るので、	スは半端(小数点以下)が存在す	
Dark Green Baze						1	1		3	1		1	1		1078	17	3	7	32	- 5	ž	ř	T.	N	Ň E	'n.	F.	ñ	7	#	Ñ	В	0	Ŕ	7	r,	7	*	
Blue Kright			1	1	1	1	1		1	1	1	1	1		12	9	つまり、その面で倒すべき敵の	ě	際	벋	Ť:	Ē.	ž	Ε	7	٦	ō	SHIELO系の呪文は、SH	Ģ.	ũ	Ť	BOLT,	O-WK, H-GIHZ-Z	Ë	ATTACKの呪文において			100	
Blue Ceptain						1	1	li	1	1	i.	i	1		,59,	ス	- 0	Ą	- 52	Ā	80	J.	す。	Œ.	S	S	が	F	1	ı,	ò	Ļ	S		Ä		ņ	6	
Bleck Knight						Ιi	H		li	li.	li.	i	i		20	o.	ŏ		龄	L	R	F	n'	ñ	7	7	エ	ö	٠,	4	ě		Α,	Ä	ĸ		à	20	
Blee Eye	1						H		li	i	i	i	i		12 (50) (20) (52) (52) (142) (142)	12	面		- 2	11	E	ü	s	¥	SHIELO	SHIELO	Ø	系		18	SPARKの5つの攻	F-RE ELE	L	Ľ.	Ø		あくまで目安と思って下	点	
Block Captain							H		li	ľ	li	i	i		142	45	Ξ		75	18	P	遵	H	n	Ë	F	4	စ္တ			R	Ţ	Ţ	Ę	翌		1	부	
Airrer Knight						1	ľ		ľ	i	li	i	i		58	1	7		68	0	'n	M	Ė	>		U	î.	*		23	ô	F	н	F	ē		F	Ţ	
Selden Mirror						l'	ľ	н	Ľ	H	l;	i	i.		(77) 174 (18)	0	Á		ñ	*	Ň	P	Ē	3	BLUE	REDL	ż	Œ		50	5		T	Ĺ.	8		惠	15	
										ľ					(18)	8	â		機	꿇	Ε	が	0	ď	Ь.	E	٠	.`			3	E	Ņ	Y	5		2	查	
lyper Kright								1	1		1	1	1		306 (35) 554 (82)	0	MI (75	- 65	H	줗	В	1	ř	۲	5	H		150 ع	IÝ.	F	Ň	Ň	ς.		÷	华	
Steel Hyper								- 1			1	1	1		(62)				***	_	-		-	1	-	-				-	^	-							
Silver Hyper								- 1			1	1	1		(137	1																							
Gelden Hyper								- 1			1	1	1		1204	94	to	#	1		٨	±	ろ	0	8	接		۲	敝	±	Ε	Р	Ø	比	0		B	3	
Lizard Man								- 1			1	1	1		401	外の全ての方向からの呪文を反射	なります。また、日の方は真後以	ギルが斜め前でも反射できる様に	<u>ත</u>	REFLECT SPELL	んどダメージを与えられません。	まうものと考えられるため、ほと	ろナイトとの接触自体を防いでし	ORD	ることはご在知でしょうが、SW	接触した敵にダメージを与えられ	PROFECT-OZUATOR	ともあるゾー	散が強いと補充が間に合わないこ	また、PROTECT-ONだと	Eより弱いことがあるので注意。	PROTECT-OZ LARG	ので極めて得ですが、同じ色でも	比べて1/83しかMPを使わない	OFECH-OZ LARGED	DEOLHOH-OZH, DE	おきましょう。	100	
Pink Swerd								1			1	1	1		481	12		n'	2	E	2	ě.	1		2	Ļ	R	Đ,	590	'n	11	9	苍	τ	E	R	3	۲	
Black Lizard								- 1			1	1	1		602	ிற்		85	û	1	î	ž	Ę	В	3	80	ř	ÿ	ž	Ŕ	U	Ė	7	>	Ť	Ť	ž	2	
Blown Lizerd								1			1	1			761	13	2	81	全	F	2	夸	ō	Ā	在	Œ	Ė	1	ਜ	0	÷	c	得	63	- 1	Ė	1	7	
Red Knight								1			1	1			874	曲	た	7	て	č	を	奏	接	R	知	2	ç		充	Ţ	٤	Ţ	7	Ŀ	0	ç	0	面	
Star Shield								1				lı.			900	10	п	Ř	100	T	7	n	音	ň	ř.	î.	1		m	č	*	ò	ň	M	IN	4		à	
lkynd Kright															574 (\$3) 900 (101 2491 (256	1ŏ	ö	觪	の呪文は全ての呪文に対して、		6	ŏ	体	BARR-ERM OL	ž	ò	ò		E	Ť	8	N	~,	P	L	ò		面と127面ぐらいだと覚えて	
Green Roper			-	+-	+	1	t	1 1	1	1	1	1	1		51	児	方	变	- 65	5	n	1-	÷	R	2	춘	N		倉	1	Ø		(B)	查	Α	N		栏	
Red Reper						Ľ	Г	П	li	li.	l.	li.	i		133	X	뿧	8	77	E	#	ĸ	175	벽	ກຸ	3	ç		tr.	N N	3	Ļ	6	货	K	ıπ,		5	
Blus Reper								li	ľ	ľ		ľ	i		252	漫	â	核	Ť	ũ	ň	Œ	Ť	t	s	ŝ	5		ű	t	意	Ŕ	문	4	E	Р		え	
fellow Roper							П	H	ı.	Ľ		li.	i		413	At	單	100	,	L	0	٤	Ĺ	ū	w	ñ	τ		÷	Έ		G	6	Ü	C	R		τ	
AC Reper								11				1	1		561																								
Green Super								- 1				1			778		Ŧ	3	п	実	τ	٤		~	м		τ	Ø		ル	ā	Ø		8	٤		ż	벖	
Red Super								- 1				1			925		下さい。	٤	Э.	体	す	9	Ţ	Ž.	Р	н	ています。	哫	W	1		15	R	8111	2	· S	3	外	
Blue Super								- 1				1		0	1085	١ħ	- 6	8	- 11	뚜	'n,	J.	Å.	7	92	E.	#	×	÷	3	(4	7	č	₹	<u>क</u>	16	6	9	
Land Urchin	Ľ	П		П	Г		Г		П	П		1	1		~	N		ü	b	ကိ	7	Ŧ	Ë	ベストです。	黄	£	*	莱	Ā	1	ŧ	7	ROCK		5	Ē	ようにします。	文	
Mage			Г	Г	1		Т	- 1	1	Г	1				(1)	C		0	Ż	場	1	Ü	-	0	٤	٤		11	R	ě	n	Ż			7	ē	+	*	
Sercerer								- 1	1		1				(1)	I A		τ	1	所	*	外	S		20	C		胜	D	泵	100	2	H		ě	t +		g.	
Oruid								1	1		1				. 9	l N		_	. 5	5	tt	2	6		米か	Ř		Ť	L	华	3	ŝ	ř		品	÷		80	
Wizord								Ηi	li		i				10	A		度	É	3	100	Ť	P		š	Ê		ż	ō	à	T	Ŧ	Ď		ŧ	Ŧ		É	
HyPer Mage								Нi	H		li.				100	IT		跌	5	0	だ	0	佳		*	l#		п	C	ルーナイトを石化できます。	?	4			5	4			
Hyper Serperer								li.	li		i				(1) (1) (1) (1) (1)	NCARNATIONE		ると面白いので、一度試してみて	ローパーやアーチンにこれをかけ	実体は元の場所にいるので注意。	ですが、アーチンは影だけ動いて	とローバー以外の全ての敵に有効	TIME STOPUZZIO		MPの消費と効果から考えてII	HEALECUREはいずれも		の呪文の飛班離をープロックにし	W-NARD LOCKは全て	飞	き、川はそれに加えてウーズとブ	のパンパイアとスライムを石化で	HOLD Iは全て		とクオックスを眠らせることがで	Š		以外の呪文を自動的に回避できる	
Hyper Sorperer Hyper Druid								H	H		li				(1)	N		à	ぜか	策	200	有	Ť		й	'n		É	至		3	花	至		が	ĭ		8	
Hyper Wizard									Ľ						(1)	14		τ	19		τ	Ś'n	2		Ďζ	ŧ		L	τ		Ŧ	T	τ		Ť	X		3	
	-	-	-		\perp		H	- 1	11		1			9	(1)																								
Red Wisp												1	1		00	100		-		-						-	M LO	-	-	-	-		-		in.	-		100	

14 SECRET OMPHOT SOZNIER

> カイの呪文の その4

スは半端(小数点以下)が存在す て書いてある数は、ギルがその時 と言う)。但し、これらのステータ 回復する数です(俗に「おつり」 を倒した際にギルのステータスが を表しています。また、カッコし

3面と127面ぐらいだと覚えて BLUEL-NEがいるのは12 ことになります (さらに1970 ば、REOLINEで充分という 以下ならSHIELOがベスト)。 (おつりは入れないで) 以下なら

ウイザードの呪文だけは、斜め後 することができますが、ハイパー ードルイドとハイパーウイザード 方も防ぐことはできません。 HIGH SPEEDUNT

OBTECT MONSTER CHAMBER CAVERN

消してしまうことができます。 は、その部屋以外でこの呪文を使 ウィスプを出現させてしまった時 目にします。 つまり、時間切れで うことによって、そのウィスプを 全てのルームの残りタイムを12

相とWRITE MARK) を4 な呪文 (PROTECTION3 すから、消すことのできないよう の呪文を一切使用できません。で しか使うことができず、しかも 人呼んで「悪の元凶!」WRIT ROTECTION3種、そして 初めとするATTACK3種、ロ 4つが出現している間はそれ以外 うな呪文(FIRE BALLを カイは座標指定を必要とするよ MARK) は同時に4つまで

クリアするまで、一切の呪文を他 つ使ってしまうと、以後その面を えなくなってしまいます。

これは要注意)等の呪文は2度使 そしてHEAT BODY (特に OOOR, DELECT KEY を利用してスライムやウーズをや しまいますが、SLEEPはこれ うことによってその効果が解けて STREE, -ORSH-F>



に関係しています。 先は、個の色と、置いてある場所 多いと思います。実は、この行き ROOMに行けずに苦しんだ人も でなかなか次のWAITING を通らねばなりませんが、この雨

着目のCOMMON ROOM クリアルートの一方は必ず1?

なんて出たがりのイシタ-

なってしまいますが、より左側に 優先で行き先を決定されます。)※ あるドアの色が通常優先されます (つまり、通常は赤のドアが最も 深く説明するとなると、複雑に

> り当てられることが多いため。) てしまって、「残り物の部屋」を割 ます。(他の色に行き先を優先され に、右側(水色の側)へ行けば行 くほど行き先は分かりにくくなり

の鍵 左から1、5、6、7番目の青

ーさん、次のプレイが始まるまで

の赤の鍵。 へ行く確率の高いものを示します。

左から2、4、5、7、8番目 次にWA-T-NG ROOM

左から3番目の緑の鍵:など。

MACO MED DOEW DOE その6

白いものをいくつかお教えしまし いゲームでしたが、その中でも面 まあ、このゲームもBugの多

- MENS-ON & かけることに になりますが、実は、OUO D 省のドアをギルが続けられるよう HTを全滅させることによって、 ALLE AKYZD KZ-G ☆127面のENTRANT H

ーをわざと作り出すこともできま んど無敵。)このようなキャラクタ えないと死んでくれません。(ほと

倒した瞬間にPROTECTIO 例えば、FIRE BALLT

に強いナイトがいる時など有効だ で通り抜けられるのです。狭い道 カイはPROTECT-ONなし

行けば、ちょうど隠し通路の所へ

られるようになります。これは影 よっても、ドアを (ギルが) 開け

作側のF氏いわく「BUG」だる

んかっ! ちなみに、このイシタ イシターさんがいるじゃありませ のデモ直面になった時、面面上に 127面でやると、な、なんと次 いる人も多いでしょうが、これを アに入ることができるのは知って ☆ギルかカイが死んだ直後に、ド

Eをかけていてもできます。 入っていってしまいます。これは まだと、そのままの状態でカイが カイの呪文選択ボタンを押したま * PHILMET AMORPHOS ☆2人そろってドアに入るとき 越々と出ているのでした。

我去年去。

が時々出現します。このうち1種

耐に65535分のダメージを与 ってしまうために起きる現象で、 り16遍数4ケタで65535にな はステータスがマイナスー、つま ☆敵のキャラクターに無敵のもの

双方とも動かなくなりますが、こ り判定を失っています。つまり、 の時、ナイトはカイに対する当た ☆ナイト等とギルが組み合うと

つけ、ギルを画面の上端まで動か

マジシャン、特にハイパーウイザ ードが無難になってしまうと大変 T, DEATH SPELL, B OOY, THUNDER BOL OHUPRESS, HEAT B まれにマジシャンなどがなります やナイトがなりやすいのですが、 Nで接触するなど…。パンパイア -G BURNが効きます。が、 こういった敵は一発技が有効で

しか対かないので…。 TT SCHEHEAT BODY

5 ROCK TO MUO-bib **ライム、ウーズ、ブルーナイトな** あ、ちなみに、バンパイア、ス

実は簡単に見つける方法がありま 路を見つけるのは難しいのですが MIT-ND SECRET AT BODYJ! へと突っ込んできてくれるのでし 続いて素遠くCALL GILを

まずカイをドアの下の所の壁に

SSAGEを使わないと、隠し通 SFORB-DDEN HALL た。人呼んで「必殺技・転送HE んなHEAT BODYのギル君 します。すると、ローバーはみー WTHEAT BODY & bry, そしてローバーの追撃のスキを空 左へ左へと逃げるようにします。 もギルが固面外にいる時、カイは HEAT BODYを使いたくて ☆カイがローバーに追われていて

PA

します(写真A)。次に呪文をCA その地点から右上の方へと進んで へと転送されてきます(写真口) 外にギルが出た瞬間に、カイの職 で行きます(写真日)。すると画面 し続けながら画面上へと壁に進ん LL GILにして、ボタンを押



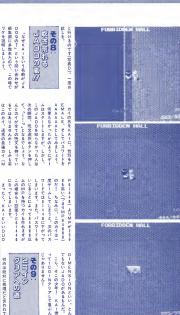
 $\stackrel{\downarrow}{3} \stackrel{\downarrow}{9} \stackrel{\downarrow}{\downarrow} \stackrel{19}{\downarrow} \stackrel{27}{\downarrow} \stackrel{\downarrow}{30} \stackrel{\searrow}{\downarrow} \stackrel{33}{\downarrow} \stackrel{35}{\downarrow} \stackrel{37}{\downarrow} \stackrel{42}{\downarrow} \stackrel{\downarrow}{\downarrow} \stackrel{50}{\downarrow} \stackrel{64}{\downarrow} \stackrel{64}{\downarrow}$

 $\begin{array}{c} \downarrow 61 \\ \downarrow 66 \\ \downarrow 69 \\ \downarrow 73 \\ \uparrow 74 \\ \downarrow 76 \\ \downarrow 76 \\ \downarrow 80 \\ \downarrow 81 \\ \downarrow 96 \\ \downarrow 97 \\ \downarrow 101 \\ \downarrow 121 \\ \downarrow 123 \\ \downarrow 127 \\ \downarrow 121 \\ \downarrow 123 \\ \downarrow 127 \\ \downarrow 124 \\ \downarrow 127 \\ \downarrow$

128

24

12 → 14 → 51



まったく、KAIといいDUO

じゃありません! でもないJADOがあるもんだ。 D-MERS-ONECO, EX って1COINクリアして喜ぶん その9: こら、そこの少年! KAI债

れていますので、凡例を見て下さ 世界統一規格」にのっとって書か 解説してゆきましょう。 比較的(あくまで比較的)楽なコ ために開発されたルートなのです。 GAMEからの2コインクリアの しょう。実は、この3つはNEW ね。しかし、右側の3種はひどく MONSTERBUSTERS ース(表の中央)を面マップ付で 道回りしていることに気がつくで ではこの3つのルートの中より マップに使われている記号は、

これもは面と側面の宝物のおかげ 前へと姿を現わしつつあります。 インクリアが、いよいよ君たちの U.L.NEW GAMENSO21

ENSIONでクリアしたりする には、127面でDUO DIM な、信心じゃそ。(といってるワリ ーンと確かな腕、それと正しい心 つらく険しい道です。正確なパタ

が必要じゃ。よいか、忘れなさる

しかし、その道はいばらの道。

ンクリアルートが書かれています

表3を見て下さい。主な1コイ

(物質な)その1

(労責品/その心)



8:SHUNNED CAVERN オンシジパンパイア×2 グリーンパンパイア×4 ブラックスライム×8 ブルーキャプテン×1

Ju- F: R(3)→ B(8)

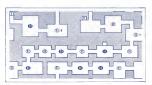
ポから青へのルートなので、ブルーキャプテンとは事をかまえずにすむ。ブ ラックスライムを甘くみないように!



プラックバンパイア×8 グリーンスネーク×3 メイジ×1

ルート:R(8)→B (開いている:27)

情れないうちは狭い通路のスネークは恐いかも知れないが、縦に動いている 時に、横をサッと抜けてしまうのがコツ。メイジには要注意。



27 : WATER LIME

レッドスライム×8 ブルースライム×4 グリーンウーズ×8

ルート: RNE - BNE - かんし -

公凡例公

□: Fア(中の文字は色) 四: 初めから開いているドア 図: トラップドア■: 〒: アイコン □: トレジャーボックス 単独の英文字: 鍵とその色

(モンスター) ○:パンパイア M : パット ◇" スネーク ○: スライム ● : ウーズ

②:D級ナイト (ブルーナイト、ブラックナイト、ミラーナイト、ハイパーナ'

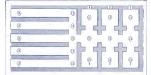
○ C 級ナイト (ブルーアイ、スチールハイパー、ピンクソード、ブルーシールド

○ B級ナイト (シルバーハイパー、ブラックリザード)
 ○ A級ナイト (ブルーキャブテン、ブラックキャブテン、ゴールデンミー・コールデンハイパー、ブラウンリザード、アキンドナイト

(コールデンハイパー、ブラウンリザード、アキンドナイト 三:ノーマルローパー ○:スーパーローパー ●:ランド・アーチン □:ウィル・オー・ウィスブ △:イシターの幻影

(種別の表記)

LU:ライトバイオレット O, OR:オレンジ G, GR:グリーン BK:ブラックR, RD:レッド B, BU:ブルー Y, YL:イエロー PK:ビンク W: ホワイト V:バイオレット G:シアン DY:ダークイエロー DG:ダー クグリーン MR:ミラー HY!ハイパー LZ:リザード AK:アキンド A'AC ローバー



1:TOP OF THE TOWER ライトバイオレットバンパイア×13

n-+:→B(3)

まずは問題ない。こんなとこで経験をかせいでもしょうがないので、さっさ とクリアしよう。いつものクセで See Status L てはダメ! MP は 1 しかな いのだから…。



3: OBSERVATORY ライトバイオレットバンバイア× 8 ライトバイオレットバット× 4 ルート: R(1)→ Y(9)

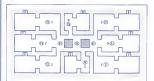
難はバットにさわらないように注意しながらギルに取らせるようにすること。 ギルは100か400になるまで決して関ってはならない。



35 : KNIGHTS' CHAMBER ブルーナイト×3 ブラックナイト×2 ミラーナイト×1

ハイパーナイト×1 リザードマン×1 レッドナイト×1 JU- F : POI → POI

青の鍵の所にいるブラックナイトは、ギルのステータスに余力があれば倒し てしまってもよいが、このぐらいはかわせる腕が欲しい。



37 : JUNCTION

ブルースライム×6 イエロースライム×3 ピンクスライム×2 N = 1 : W39 → V80

スライムが意外に手強いが、壁に上手くひっかけて止めてしまってファイア ーポールを撃ち込もう。ただし、あまり無理に倒そうとすると時間切れになる ので注意。



42 : SPECTER CELL

ブラックウーズ×8 ブルーアイ×6 ドルイド×1 ルート: R(0)→ B(0)

ブルーアイをまくのは大したことないはずだが、ブラックウーズがけっこう 恐い。ドルイドにも気を配らなければいけない。意外にしんどい面と言えるだ ろう。



38 : COLOSSEUM

ブルーキャプテン×4 ブラックナイト×8

ルート:R(27) → W、V → O、L → B(31) または L → G(33)

27を抜けた君なら別にどうということはないだろう。娘のドアを出たらギル を上端につけておく。そうすれば、カイが鍵を取りに下側へ行った時、2人を 同時に操作できる。多少腕に自信があれば31へ寄った方がいい。アトの展開が かなり楽になる。



31 : TRAINING YARD ミラーナイト×3 メイジ×2

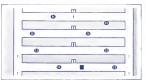
ルート: G30→宝箱→ G30 ミラーナイトは足が速いので注意。宝を取ったら下に繰りて餅を取り表束く 戻ろう。気を取られているとギルがメイジにやられるぞ!



33 : GREEN COURT

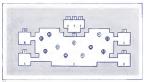
グリーンスライム×6 グリーンウーズ×2 グリーンローバー×4 ルート:G00→B09

グリーンローパーは足が遅いので楽にまけるはずです。スライムに気をつけ ていれば OK!



81: LIBRALY ブラックウーズ×3

ルート: 日秋一 R版 ひたすらブラックウーズが扱い。ポケーッとしてるとギルがウイザードの集 合団リンチにあう。気の抜けない面だ。



66: AUDIENCE HALL ブラックキャプテン× 4 ゴールデンミラー× 3 ハイパーナイト× 4 ソーサラー× 1

ルート:B部→C、O→Y部またはB部→G利

ルート的には縁のドアの方が楽かも知れないが、縁の鍵を取りに行くのは多 少つらいがも知れない。ソーサラーが危険なので、ギルは連れ多かないように すること。



69 : QUEEN'S ROOM

ハイパーナイト×5 リザードマン×2 ウイザード×1

ハイパーメイジ×1 ルート:B級→G/3

マジシャンに気をつければ比較的表な面。緑の酸はギルが取りに行うように する。いざというときにはハイパーメイシの呪文なら多少くらってもかまわな い(送化呪文なので、その場ではダメージを受けないため)。



50 : GOBLIN'S LAIR

オレンジパット×1 ブルーパット×2 ブルースネーク×2 グリーンウーズ×1 ブラックウーズ×2

 $\mathcal{N} = F \,:\, \mathsf{B}(0) \to \mathsf{B}(0)$

下がってすぐのグリーンウーズは意外と危いので、ギルに余力があれば倒し てしまうべきだ。他は問題無しだろう。



56 : THIEF'S HIDEOUT

ダークイエロースライム×6 ブルーアイ×5 ブラックキャプテン×1 ルート:RM \rightarrow Y、G \rightarrow BM

ダークイエロースライムをまくのは別に難しくない。青の鍵はギルに取らせ よう。もし途中でやられた時、3コインクリアに望みをつなぐために、ダーク イエロースライムを倒してかせぐ(後述)のもいい。



84 : QUOX'S LABYRINTH

グークイエロースライム×1 $\mathbb R$ ハイパーナイト×1 ルート:G \mathfrak{M} →宝箱→ $\gamma\mathfrak{M}$

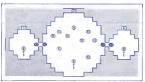
とりあえず右の宝を取るが、黄のドアまで行くには5 匹のゲークイエロース ライムをかわさねばならない。Sleep を使いたいところだが…。最終的な判断は 最にまかせよう。それとも128秒でステイムをファイアーボールで倒せるか、



74 : THRONE ROOM

リザードマン×& ピンクソード×5 ハイパーメイジ×2 N-1: B09 → G08

部屋が広いので敵をまく分には問題ないが、ハイパーメイジには注意。通り 道に繋があるので多け多



76 : RED COURT

レッドスライム×8 レッドウーズ×4 レッドナイト×1

レッドローバー×3 ルート: B00 → GM

中央へ出る道路のレッドウーズだけが邪魔。じっくり待つしかない。できれ ばこんなとこで Sleep は使いたくない…。時間切れになっても部屋が広いの で、けっこう逃げ回れるぞ!



88 : SECRET CORRIDOR

プラックリザード×1 AC ローバー×10

ルート: R(II)→宝箱→ B(II) いよいよ1コイン目の山場だ。残った MP の内の1つを Shield に使い、残り を全て Protection に使う。うまいパターンを作っても、宝を取って出口へ向う ためには3匹のローバーとすれ違うことになる。内1匹はギルで倒せるが残り 2匹は…。君のテクニックが要求される。自分なりのパターンでチャレンジし てみよう。



73: ANTECHAMBER

レッドウーズ×6 イエローローバー×8 ルート: R®→ B®

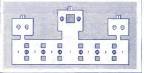
ドアを出たらすぐに橙のドアの前を通り過ぎ壁の反対側れ回り込めば、ロー パーは追ってこれずに壁のむこうで止まってくれる。そこで機会をうかがい、 レッドウーズが動いたスキにギルが青の鍵を取るようにする。



78: ATTENDANT'S ROOM

ブラックスネーク×8 ピンクソード×3 ドルイド×1 ルート: R® → B™

ここをクリアできれば一気に15まで行くことができる。さほどつらくはない が、なにせ青の鍵が遠い。ギルが反対側から画面内に入った瞬間に、ドルイド の攻撃を掛けないように!

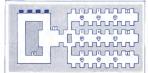


75 : KING'S ROOM

ブラックキャプテン×6 ゴールデンミラー×2 ハイパーナイト×4

ルート: G/N→ B/NまたはR/N→ B/N

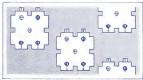
マジシャンがいないので、カイの操作に専念できる。ドア前のゴールデンミ ラーがうっとうしいが、ここまで来れた君なら問題ないはず。テクニックを見 サナくれ



181 : HARNESS STORAGE

シルバーハイバー× s ブラックリザード× 3 ハイバードルイド× 2 ルート: G/87)→ B(106)

幅2マスの通路なので、けっこう見切れるが、斉の鍵を取るのはチトつらい ところ。ハイパードルイドにも気を配れ!



106 : HALL OF WARRIORS ピンクウーズ×8 ゴールデンハイパー×3 ブラウンリザード×3 ブルーシールド×3 ハイパードルイド×1

N- F: R(101) → Y, W → W, V → B(117)

ピンクウーズが鍵を持っているが、もはや恐いとは言ってられないだろう。 ギルがナイトにひっかかったら危険だ、気をつけろ。ループの回数を間違えた ら最期、あわれ一撃おだぶつの BLUE COURT 行きだ!



117 : GUEST CHAMBER ダークイエローウーズ×1 シルバーハイバー×3 ブルーシールド×4 ランドアーチン×2 ハイパーウイザード×3 N-1: A(106) → Y(121)

何がつらいって、ダークイエローウーズが動くまで待たねばならない。その

間に、ハイパーウイザードの集中砲火を浴びてギルがやられる可能性は大。も し、通れたとしても右の通路まではギルを連れてこないと、カイが黄の鍵を収 りに行った瞬間にやられるぞ!



81 : FORBIDDEN HALL

/-- | : RIII → Secret Passageiii 久しぶりにほっとできる面だ。時間いっぱいまで休んでから、例の方法で抜 けよう。



96 : ANCIENT RUIN

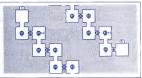
シルバーハイパー×4 グリーンスーパー×7 ハイパードルイド×2 N= h : Secret Passage(II)→ R(II)

ギルはハイパードルイドの攻撃を受けないうちに、出口の方へ向かわせてお くこと。グリーンスーパーが多数いるが、部屋が広いので地形を覚えとけば、 けっこうまきやすい。



97 : COMMON CHAMBER ブルーシールド× 7 ブラックリザード× 1 ハイパーメイジ× 1 ハイパーソーサラー×1 JU- 5: 110 → W(101)

部屋が広いので問題ないでしょうが、マジシャンには気をつけるように。



123: PORTCULLIS ダークグリーンウーズ×5 ゴールデンハイパー×11 ランドアーチン×1 ハイパードルイド×2 ハイパーウイザード×1

ルート: R(121) - B(121) もう Protection で駆けぬけるしかない。ランドアーチンのところは引き付 けてから Pania を使うといい(まけるにはまけるが、むずかしいので。)録を取 るのを忘れるなよ。出口に入る前に Duo Dimension に合わせておくのを忘れ るな、ASSIST to Pania に合わせておくといい。



アキンドナイト×8 ランドアーチン×3 ハイパーソーサラー×1

ハイパードルイド×1 ハイパーウイザード×2 ルート:R(123)→B(128)

始まったらいきなり Duo Dimension、その後にもし MP が余っていれば Protection を振ってもいい。青のドアの方へと進み、ランドアーチンが来るの を Panic で足止めし、素達(Call Gil に合わせてドアの前でボタンを押す。



78 : BOULDER PASSAGE

ブラックバット×4 AC ローバー×6 ランドアーチン×2

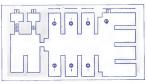
ルード: RSII-日間 スペースが余ったので、この間のパターンを紹介しよう。図の黒点の所で止 まってランドアーチンを集め、それから鏡のように動けば Protectico Large 数枚で用が足りるのだ。もちろん、Special は Call Gil に合わせておくんだぞ - 1 素後に達なて Call Gil であった。



ブルースーパー×18 ハイパーウイザード×1

ルート: R(117)→?(123)

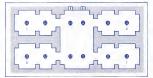
1 コインではここが標界。おつかれさま。実は Heat Body 2 回使うだけで、 この部屋は突破できる。パターンを見つけよう。確実に抜けるために Detect Key も使いたいとこだが…。ハイパーウイザードは倒しても、倒さずとも可と いう所。



121:CHARIOT HANGER ゴールデンハイパー×1 AC ローパー×3 レッドスーパー×6 ハイパー

ドルイド×3 ハイパーウイザード×1 ルート:G(121)→G(121)

おっとっと、ここはハマリ部屋。121から誤ってここへ来た時は、カイはゴールデンハイパーをよけながら、ギルに鍵を取らせに行こう。但しマジシャンには要注象。とっととおさらば!



122: WAITING ROOM ブラウンリザー F ×12 ハイパーソーサラー× 2 ハイパーウイザー F × 2 ルート: R(121)→ B(123)

もはや、この位の面はキミにとってはなんでもないハズだ。マジシャンにだけ気をつければ楽勝だ。

35.1 耐呪文表

4x0-2944

タータイエロースライ

ó		9
-	第日東一〇人物	Ċ
3		

正直言って、今の私は大変領に

うつしされていたからです。 しか もオリジナルなど銘打って。 GAMESTのルームリストが丸 来ています。 というのは、BM誌の10月号に

のですが、124の赤は事実上の 必ず赤のドアへ出るので。) す。(コンティニュープレイの時は コンティニューをすればいいので 調べるには、その面でパスワード 方通行出口になっています。 ◇は通るために条件の必要なも

こんな簡単な部屋、自分で調べた のトラップドアを書いていません SCOMMON HALLSY では、わざと伏せておいた町番目 に、私かコピー対策用にと試作時

前号のルームリストの改訂です

-トを一方通行に、34のWとVを が、15の赤を旨に、84から77のル

☆ACローパーってなに? 上にして下さい。 ピンクローパーのことを別名A

RがRed (赤)、BがB-ue の説明と行きます。

まず上端に書かれているアルフ ま、グチグチ言っててもしょう

(青)、GがGreen(緑)、>

がYellow(質)、WがWh: アベットはドアの色を表していて がないので、前号のルームリスト ね!) まったくもう…。 のなら間違えるわけないでしょう

の「AC」ってなにを意味するの Oローパーといいますが、ではこ

税文の推出 74-3744

PARALYZE

ANTI SHIELDIR

(#)

CがCyan (水)を表し、また、 意味します。 SpはSpecial (特殊)を te(由)、VがViolet (紫)、〇が〇rangc(橙)

すが、これはトラップドアの利定 には一方通行出口の表記がありま を意味しています。但し、91の青 口を表し、また王はトラップドア ○印は一方通行の入口、□が出 矢印はルーム内移動を表します

攻撃を受けませんが、唯一、時間 MORPHOSEはあらゆる町の 間切れで出てくるウィスプは性質 のは、初めからいるウィスプと時 種ずつ、計4種がいます。という うですが、正確には、それぞれり が違うのです。例えば、META 種のみだと思っている人が多いよ ウィスプはレッドとブルーの?

分が共に書き損じています。さら ラップドアなどの表記の必要な味

す。111~114の赤いドアを

△は聞いているドアを意味しま

その証拠に、同じ一方通行やト

にもひっかかります。

なぜなら、このKAIのAAAA 切れで出てきたウィスプにはやら ……) になる名前は存在します。 というパスで最強(でもないが ☆KAI以外に邪道ネームはある ウィスプはも種なのです。 れてしまいます。というわけで、 KA-USCE, AAAAA

ドではなく、一般のパスワードだ AAというのは特殊な隠しコマン

手みのステータスを知識少させ ANTI SHELDの他のもちょる。 ます。「装甲巡洋型ローパー」か ちゅ ローパー』だと信じてい 私は「Armored Crui ら「乳酸菌ローパー」と呼ばれて かつてピンクローバーはその色か てしょう? 我々の間の通説では ☆124回の赤の鏡を取る? うーむ、かっこいい。 いかと言われています。しかし、 いたので、「ACid」の略ではな

をいかスターテスを「部長少させ、は 像、その配をクリアするまで、1号 に」すつステーテスを活成シさせる。 そののステーラスを活成シさせる。 は、その能をクリアするまで、試験 力を似てさせ、これの単にしかのが、 なを残るにする。 そののステータスを1級シさせ、は 像、その面をクリアするまで、移動 力を担てさる。 でのカテータスを1級シャで、3 次のケームのギルのステータス上版 を1級のを10円。

を経過化させる。 そんのステータスを経慮少り

POISON E PARALYZE 同分の責任

だり、通り抜けたりするのを知っ キャラクターが壁の中にめり込ん Gーーでも届きません。でも皆さ んは、スクロールを上手く使うと ーやっても取れません。Caー-124面の赤の鯉は、普通はど

るのです。但し、非常に時間がか クロールを使って(この方法につ す。ギルを壁の中へ埋め込み、ス ているでしょう。これを使うので メンネ)壁の中を進ませて鍵を取 いてはお答えできませんので、ゴ

> TIME STOPが後の面に弾 活もあります。 ALを使わずに経験値をかせぐ方 のにはもってこいです。

もう一方の永久パターンとは 他にも、話と料を往復してHE

ちなみに、この鍵を取ると…

それは自分で確かめてみてくださ ☆ウィスフは4種いる?

います。(あー、空しい。) OPがかかったままになってしま 出た面では永久にT-ME ST 中に隠し通路に入ってしまうと TIME STOPが有効な時間 るということを利用したパグで、

中止となりました。

ていることがあります(表4)。こ 多くの場合は水色の呪文をくらっ たなんていうのはよくありますが 何か知らないけどギルが退化し 砂増えることを利用した永久パタ ☆永久パターン門 至上最強のカイをみるでしょう。 と入れて下さい。あなたはそこに からです。ちなみに、KAIでロ ドアに入ると、残りタイムがほ MALEKO COOOOOM

で、低レベルのカイを成長させる す戦法は、MPを全く消費しない 58でダークイエロースライムを倒 経験値かせぎができます。また、 率のいい(時間はかかるけど…) 利用してCUREを使わないでめ ーンは数ヵ所ででき、特に56、68 11~114は有名で、これを

##BE その11

ょうね。あれは…。 はて、いったいなんだったんでし BODYで倒したことがあります チンを倒したなんてことはありま ☆強力HEAT

・が、私はウィスプもHEAT ACHEAT BODYER

実はこの原稿を書き始める時点

(確かに早すぎはしますが)掲載は すぎる」という強い意向によって ナムコ側の「まだ公開するのは早によって作られていたのですが、 れるというシロモノ)が我々の王 なステータスのキャラクターを作 ステータスが分かるし、逆に好き んな名前、性別、パスワードでも のパスワード解析プログラム(ど で(8月末日)すでにギルとカイ

聞してもいいのではと思っていま 不要な人は使わなければいいので 飛び交っているのも事実ですし、 が盗まれた!」などという苦情が 下制によって 「おれのパスワード (127面のJADOと同じ)、公 しかし、このゲームのパスワー

れは表面的ダメージがないので見 す。皆さんの意見待ってます。

になんで刺抜いてるの? がんばつてー! 讃までもうのし

落しがちです。要注意 BODY

マイコンBASICマガジン・オリジナル・データシート①1986年10月号 THE RETURN OF

Mi	STAR THE STANSON	BR	#0	MG	# m	8/0	200	RO.	880	427-
65	LOUNGE	55	65							
54	AUDIENCE HALL	60	61	_IR	_62	-				
0.7	COMMON HALL	70	71		r :	- 1	917	VAB	×34	20
64	FIRE ESCAPE	63	35		-				2(5	nn i
65	QUEENS HOOM	65	66	73		15/8	FR) #	tos	ž,	
70	ATTENDANTS: ROOM	05	75	63						
71	CLOSET CHAMBER	67	34	72	×(71)	1507	1517	15.77		
22	SERVANTS' HALL	68	71	76						
75	ANTECHAMBER	69	75					1597		
3.4	THRONE ROOM	71	75	76						
75	KING'S ROOM	70	34	13						
76	RED COURT	.12	74	83	wies		NA			
22	DRAGON'S LAIR	64	ON						212	
72	DOULDER PASSAGE	Ħ	88			11.				
23	ADMINISTRATION	58	52	0.89						

# FORBIDOEN HALL		80								
A PARTY	88	28	MG	70 00	6×	3000	80	880	487	- K
GREEN COURT	29	35	30							
UNDEAD GRAVEVARD	32	37		1977						
KNIGHTS CHAMBER	33	37			7					
INVIOLATE AREA	31	33								
JUNCTION	34	76	45	38	25	42	39	41		
CHAPEL OF EVIL	37	43			١.	701				
TEMPLE OF CHAOS	37	44	-	-					il ac	
SACRED CHAMBER	37	41				11.6				
SHRINE OF EVIL	37	45			-	-	-			
SPECTER CELL	37	10								
CAVE OF GRAMARYE	38	47								
PRIEST QUARTER	39	45								
CHANTRY	44	45	-							
HOLY OF HOLIES	- 22	45	-	-						
INTRICATE PATH	43	52								
TRAP CELLING	40	5.5	54							
PRIVATE ALTER	41	O64								
GOOLIN'S LAR	42	56	57	53						
PASSWAY	14	12								
CROSS POINT	47	7.8	58	51						
FORGOTTEN ROOM	50									
TROPHY ROOM	48	60	15.7							
UPWARD PASSWAY	48	64								
THEF'S HOEOUT	50	64								
TRAP DOOR ROOM										
ALCHEMIST'S ROOM	57	73	53							
BOUDOIR	58	65								
MUSEUM	54	66							×30	
LIBRARY	66	×0640				7			様につ	
MAZY QUARTER	63	<040					ts/s	170	रका	2
DORMITORY	58	68	52		_/					
DUCK'S LASVENTH	55	062	56	061	177	×1690				

基本的なルールを守ろう

BASIC マガジン(61年10月号)の RETURN OF ISHTARルームリスト」の 無断転用について

は、私共の「ゲーメスト」9月号 TAR ルームリスト」(2頁) E RETURN OF

ザ・リク S

(決して自慢している訳で

YOURGETHE RETU

るルームリストがつくられた、と

うかがわせる箇所があります。 オリジナル (!!) データシートな して「BASIC マガジン」の に原稿(リスト)のコピーを転用

G(線)、Y(黄)はトラ

主に転記することによって作成さ 著者風見強の図表原稿を無断で、 録ルームリスト(は夏及ら夏)と ーン・オフ・イシター」の戦別付 掲載の「風見螢のイシターの攻略

スト、1頁の記事に誇りと責任を 分のつくりあげた、この1枚のり りの才能が必要と思うので、か注 はなく、一般的に言って、それな て井田 大量の時間と労力と工夫と、そし でしょうが、その1枚の表には もの)は単なる表としか見えない

ぎ込まれているのです。だからこ

私達ゲームを受する者は、自

られており、それを「BAS-C ミスです。そのミスは3カ所つく ならば、必ず、簡単に指摘できる ームリストを作成する力のある人 RN OF ISHTAR, ON にそのミスを含めておきました。 識的に単純なミスをつくって、表

マガジン」のルームリストはミス

糸口、ヒントを与えることがピテ に燃える読者の皆さんに、攻略の の意味から、私達はイシター攻略 かすことのできないものです。そ このゲームを攻略するうえで、欠 大切な著作物 れたものです。 オケーム専門駅の役目とも考え -SHTAR」のルームリストは THE RETURN OF

> なぜ ームリストがなぜ転用なのか、と 権の侵害」行為にあたります。 BAS-C マガジン」のル 転用なのか

言えば、表の類似性ということだ

けではなくて、風見盛の作成した

転用することは、明らかに「著作 持っているのです。それを無断で のまま掲載しております。 ①№34 トラップの文字が 要なのに、欠けている。(風目 (白)、V(紫)の2カ所に必

ていない、原見程の困様及用 がつくべきなのに、つけられ 方通行ドアなので、当然○印 No 64 W (自) は正しくは一 **髪の原稿及ルームリストにつ**

のオリジナル (!!) テータシート ン」10月号の発売直後、「ザ・リタ 人自身が一番よく分かるのです。 ジナルにリストをつくりあげた木 のと確信しました。(文字通りオリ 見髪のルームリストを転用したも いることを知り、一見、直ちに用 としてルームリストが掲載されて ート!!」(手塚一郎・響あきら執筆) ーン・オブ・イシター徹底解析パ

論がありましたら、いつでも話し 及「ザ・リターン・オブ・イシタ 合い、事実といきさつの解明に向 手塚一郎、響あきら漢氏側に、異 - 徹底解析パート = 」の執筆者、 「BAS-C マガジン」編集部 最後に、この件につきまして、

風見張及新声社がとった行動

BASIC マカジン」のま

けて努力する圧地のあることを

いて公表した次第です。 R」のルームリスト無断転用につ RETURN OF ISHTA **え方から、今回、あえて「THE** 利かあると信じております。 としての立場・利益を主張する権 り、同時に、発行(出版)権利者 このような、私達の基本的な考

私達の基本姿勢と対処

は欠けている。それをそのま されているが、原稿の段階で

ま転記したものと思う) ルームリストには正しく記載 ップの文字が入るのが正しい に、欠けている。 (屋見留の

私達は、「BASIC マガジ

同志はこのことを互いに認め合う と名誉と権利を指摘する義務があ ことが大切だと思います。 発行者は、執筆者の作品の価値

をしなければならないし、執筆者

り上げるために、それなりの努力

っており、また誇れるものをつく 者として、残念でなりません。 **非知者は自分の作品に誘りを持**

以上ですが、この他に、明らか

いは誇りをもって取り組んでいる し発表することを仕事とし、ある ームを愛し、ゲームについて執筆 非常に無責任なことであり、

寄せておりません。 ジン」及執筆者は責任ある返事を 現在のところ、「BAS-C マガ ために、会うことが必要ですが、 とにかく、まず事実を解明する

限にそう入されております「TH 事のうち、266頁と267頁の 明らかな転用 (手塚一郎・饗あきら幼雏) の記 ブ・イシター徹底解析パートニ」 敷されました「ザ・リターン・オ 電波新聞社発行「マイコン マガジン」10月号に掲

ですし、国時に各重各ルームの対 ていただいた訳です。 が必要です。 明な記録を続け、完成させること ムを完全攻略しておくことが必要 ームリストの作成には、このゲー できあがったもの(印刷された ご承知のように、イシターのル

ルームリストを作成し、掲載させ

決して出現するはずはない、 う??) と銘打ったルームリストは ジナル・データシート (なんとい を中心にして)を転用しなければ 「BASIC マガジン」のオリ 及図表原模(むしろこの図表原稿 ルームリスト (9月号44~45頁) 風見瑩は、リスト作成の際、賞 具体的に言いますと--

ک

③ 167 R (赤) はカギなしの くられたミスそのまま") **瑩の原稿及ルームリストにつ** ないのに、欠けている。(風見 がつけられていなければなら 印×と、來たルームを示す そのまま。) ームリストにつくられたミス

対処するがが必要となります。

その転用の事実を四者が合意確認 とを、第一に求めました。さらに 話し合いによって明らかにするこ いルームリスト町用の事実有無を 場一郎、蟾舎舎ら西氏の四名か会

したら、その時点で

徹底解析パートⅡ」を執筆した手 周見僧と発行者新声社)と「BA 告げました。そして私達(動筆事 機編集長に連絡し、転用の事実を 対処は次の通りです。

ーザ・リターン・オブ・イシター

BASIC マガジン』に

マガジン」(電波新聞社

明らかにしておきます。 発行者 執筆者 加藤 Mark

18 6

69

これが「BLACK BELT」全要

2500000

ノラック



secusa

これが"敵」。 5つのボイントを狙え。

ウェイ社の空手をテーマにしたピ ンボール、「ブラック・ベルト」だ (国内ではセガが販売)。 今回のマシンはバリー・ミッド 問われるぞ

ショットのテク

手前のセンサを通過してから奥の コ型センサも見える。ショットが が見える。さらに、上端にはキノ たライトとロールオーバーセンサ マシンなんだ。右端のシュートレ 久しぶりにショットのテクのいる かあたりに、READYと書かれ ーンを見てくれ。ちょうどまんな 実はこの「ブラック・ベルト」

> 奥のセンサにより静かに当てれば ようになっているんだ。つまり、 ければ長いほど高得点を得られる センサに当たるまでの時間が、長

だわな) だけど、最高は2500 最低は日点(当たらなきや当然

んだから、のがす手はないぜ! は、エキストラポールまで狙える BALLライトが点滅している時 O点、さらにゲージのEXTRA

ントは、プレイフィールドの倍率 このマシンの攻略の大きなポイ

ドの倍率があがるというワケ。 を灯けられれば、プレイフィー イトを点灯できる。5つのライト はぎの3箇所のパンクを取る…と いうことによって、その場所のラ ところでこの倍率、空手の帯の

ていて、「胴」はフィールド中央の その5箇所とは、「胴」、「右脇」 に攻撃を決めなければならない。 ールド中央にある「敵」の5箇所 だが、これを上げるためにはフィ 「左腕」、「右脚」、「左脚」となっ

はそれぞれ、もも、ひざ、ふくら はそれぞれの側からランプレーン サーがあるが…)に入れる、「脇 ソーサー(なぜか敵の股間にソー (上段の赤いレーン)を通す、「脚

目指すは黒帯! というわけだ。 なりの高得点が期待できるから、 帯になるのだ。巣帯を取れば、か そして5倍(これが上限)だと単 帯、3倍だと緑帯、4倍だと青草 色で表されていて、2倍だと黄色 また、「胴」以外の4つを先に点

ればならない。世の中、それほど ーサーの手前の赤い矢印が灯いて 甘くはない。 いる間)に、ソーサーに入れなけ つが点灯してから一定時間内(ソ れには時間樹限があって、他の4

石鉾上のボーナスゲージ。 目着すばエキ

キストラボールも取れる。但しこ 灯させてから「厠」を決めればエ





さらに1万点が入るのだ、が、棚 っている時、開けることができ、 けられたゲートは一定時間で閉ま フィールドの両端にある館の絵

うーん、いかにもバリーミッド ウェイっぽいフィールドだ。

> そこを通すとゲートが閉じて、 る。ゲートが開いている間はエス ケープレーンのライトが点灯し、 右のフリッパーからフィールド

ジがスピナーの回転によって変わ スホールに入れれば、左右のゲー ーを通して右中段のスピンポーナ を一周するように、左奥のスピナ

とはできない。

高得点のために さらなる

率を上げるには、フィールドの面 げる (最高5倍) ことが必要。倍 を大きくするためには、倍率を上 ーナスなんだけど、このボーナス ゲットを全て、落とせばOK。 サイドにある黄色のドロップター

CT BONUS」のライトが灯 り、その止まった場所の得点を得 左側のソーサーは、「COLLF

いている点に入れれば、それまで

ーを繰り返すことだ。 フリッパーでランプレーンのボレ マシンのダイゴ味は、上の左右の ためたポーナス点が入る。 こうやってランプレーンを通す しかし、なんといっても、この

スペシャル点灯といったフィーチ ーナス、ついにはエキストラ点灯 レクトボーナス点灯やホールドボ ことを繰り返すことによって、コ ヤーを得られるのた。見のかすこ

持つのが、アウトホール時等のポ 得点の中で意外と大きな比重を

のライトが1つずつ点灯してゆき いうわけだ。 6つ全てが点灯すれば倍率UPと つ落とすごとに「KARATE」



と打ち込んだ瞬間



個人的な好みなんですが、最近ビ してほしいマシンがあったらお手 ム」が候補に上がりました。紹介 ミッドウェイの「モーター・ドー の「ハリウッド・ヒート」、バリー・ ド」、「ロード・キング」、プレミア リアムスの「グランド・リザー びに困っています。今号ではウイ ンポールの新作が多くて、機種選 紙下さい。では今回はこれで。 今回、このマシンを選んだのは

○メンテ、サービス、インストラク 今後を語ってくれました。 す。(このことは最初に断わっとく けですが、残念ながら、今もなお ○ピンゴはマシンに手がかかりす に、ピンゴの置かれている状態と がってゆくかも知れないのです。 は、これからピンコは全面的に広 べきでしたね。)しかし逆に言え ピンゴは東京でしか出来ないので シグマの熊谷さんは、次のよう

ンコの台はもともと古いものでき ンも移り変わります。輸入したビ のです。この人気は10年たった今 のファンの心をつかんでしまった **第に人気もでてきて、ついに日本** ましたが、結果はどうだったか? 初のピンゴ店を開いたのが、 メリカからビンゴを輸入し、

もっとも18年の間には、マシー

もちろん、開拓者としての、 · 0年、ということは、前号で書き シグマの真鋼社長の決断で、

> 11種の国産ビンゴを発表して、ビ 見の明があった)のは、自社でピン

それでシグマのえらかった(朱

ような形で現在にいたっているれ

ところで日本でのヒンコはこの

などの理由で、今のメダルゲー

ったので、ガタかきてしまったん もおとろえていません。 れなりの苦労もしたけれども、次

せひとうそ。 い人は渋谷に行けばてきますので で、オリジナルのピンゴをやりた 2841〉にはまだ残っているの グマの渋谷店〈四03-486-います。(オリジナルのピンゴはシ るピンコはほとんど国産になって ンゴをしっかりと根付かせたので コを開発したことです。シクマは 現在、シクマの店に買かれてい

ション、と沢山の人手が必要。

るはずです。

の成長にともない、ビンゴものび がないわけ う感じなので、 次いてメタルケームがある。とい ターはビデオゲームがまずあって けだけど、ほとんどのゲームセン るところなら、ビンゴが置けるわ メダルゲームのフロアを持ってい ムが置かれている状況が関係して くると言っています。 でも、これからのメダルゲーム つまり、シグマのように大きな 聞いてもメリット

ややつ、開発者が編集部にやってきた

編集部に選平討魔伝の開発者かや あった。なんと、我がゲーメスト 9月菜日、この日は特別な日で

ざおいでいただき、ありがとうご ってきた。 編集部 はじめまして、わざわ

聞けるだろうとワクワクしていま ざいます。 みんなでどんなことが す。まずは調平計覧伝について ンタビューはスタートしました。 橋氏、大久保氏を囲んで、このイ 騒がしい中、ナムコの中海氏、高

製作の意図とか発想、開発中の芸 労話とかお話をうかがいたいと思

なく編集部のみんながワイワイト はおごそかに…ということは全く ――ゲーメスト編集室で、会話

かりだと思います。

中潟 えぇと、サウンドを担当 自己紹介などをお願い

しました中国です。この源平の前 ウンドも担当しています。 はサンダーセプターやモトスのサ

です。あのパラデュークのキャラ 高橋 キャラクター担当の高統

――なるほど、確かにパラデュ

クターをつくったといえば、おわ

ました。大学時代は、パソコン緒

当した大久保です。ファミコンの 大久保 私は、プログラムを担

ークの2万点の前にソックリなの

源平討廃伝のアイデアがどこから ごい人達なんですね。ではまず、 パトルシティのプログラムもやり 敗者の怨念がパワーなのだ 編集部 なるほど、なかなかす

んですが、何か理由があるんです 中潟 それはですね、ナムコの

りです。時代劇というと江戸時代

大久保 まず、純日本的なもの

とった発想は、ここからきたのか ーなるほどネ、歴史を選手に をはらしてやろう、と考えたんで

僕は平氏系なんで、歴史のうらみ 中の2つが、日本を2分した争い 集まっていくらしいんです。その と、源氏、平氏、藤原氏の3つに の日本の人のルーツを探っていく を他に求めたわけです。一方、今 ではありきたりすぎるので、時代 と相場が決ってるんですが、それ を作りたかった、というのが始ま 来たのか教えて下さい。

りしてゲームの世界も明確になり 負けた側の怨念という面がハッキ 大久保 そうすることによって

みをはらさん

プログラム担当の大久保さん

なかなか気合が入っているなぁ… 編集部 開発にまつわるお話な -- すごい、やっぱりナムコ。

したね。夜は空湖が切れて暑くて と月位、会社に泊り込んだりしま 高橋 そうですねえ、かなりハ

苦しいんですよ。

一このあたりから、場が気寒 れに、今回はバラデュークの14倍 いで消えたり泣かされました。そ というキャラクター容量なので、

今でも惜しいネー消えたキャラクター 誌にゲームプログラムを送ったり いわけです。入れたつもりが手違 です。容量の問題で、入り切らな ヤラクターが没になったのが残念 りそうですよ。 普段隠していることをボロッと埋 になってきました。ナムコの人も てみたいですね。 化するなんていうこともぜひやっ ンフィルムの製作も遊んでいます っており、本格的なプロモーショ 間という面で、そこと深くかかわ 今回の領平討魔伝は、その映像展 うというセクションがありまして にもサウンド的にも原立っている していたんですよ。 社内に映像や音楽を追求していこ 高橋 個人的には、数多くのキ 将来的には、源平討魔伝を映画

中潟憲雄・高橋由紀夫・大久保良一の各氏

伝念じやし

『源平討魔伝』開発者大いに語る



パイトの人と必死になってやりま 絵を書くのがひどく大変で、アル

大変だったんですか? 大久保 えぇ、容量が足りなく 編集部 プログラムのほうでも

でパソコンやってるみたいで…。 くりしたのが大変でしたね、まる ょっとでも多く入れようと、やり て、あっちこっちをけずって、ち ーラーん、昔のパソコンはメ

ラクターなんだ。

的にFM音源にとり組んだ作品と して、和洋のイメージの融合を相 を入れてます。あと、今回は本格 ナムコ初の声優さんを使って気合 ゲームの特徴の音声合成機能に、 であふれて大変だったんだ。 モリが少なくて、プログラムがす 中潟 サウンドの方では、この

すねぇ。今のお話の中にあった っています 編集部 なんか苦労話が多いで

> がいるんですか? 消えたキャラクターにはどんなの

して、色っぽいんです。(笑) んですよ。ちらっと足が見えたり ナシマセヌゾ」なんて言っちゃう んかは、急に抱きついてきて「ハ 王様とか、尼さんとか。尼さんな ――ううむ、なんて情しいキャ 高橋いっぱいいますよつ。

と平清盛にお参りして、いろいろ 材しにいってるんですよ。ちゃん 大久保 あと、今回は京都に取

部一同大爆笑でした。 - その時の話を聞いて、編集

ん名物うぞうすいも食べてきまし 資料を集めてきたんです。 もちろ

るんですよ。 しょうもないギャグ で何か入ってるとかありますか。 高橋 駄洒落の国というのがあ 編集部 ゲームの中で、お遊び

のまま入っていると…。 ヤグで笑っちゃうんで、それがそ してると、ほんとにつまらないギ がナサケナヤですね。 中潟 もう根つめて疲れて仕事

虚しいんですよ。(一同その姿を想 落をゲームにプログラムしてると 大久保 でも、夜に一人で駄洒

笑えないで死んでいくっていうの の進発で、そのくせ敵が強いので



像して大爆笑)

編集部 一つ気になるんですが

なんかはしたんですか。 四谷怪談の映画みたいに、お祓い 中潟 それなんですよ、たたら

ないんです。鎌倉ですから、近い したんですが、頼朝の方は行って 中潟 京都で清盛の方はお参り ―えっ、編集部一同ギクッ。

がビデオの撮影中、岩場でひっく 流したり、デザインのパイトの人 と大久保さんがバイクでコケて血 高機 (不気味に)そこで、僕

――だいぶ、話もハズんできま

ことになったんです。 ら、早く鎌倉行ってこようという たし、悪いことが続きましたね れて死ぬんじゃないかって。だか 大久保 しまいに、みんな呪わ

縄集部 それで行ってきたんで

中潟 いや、実は忙しくてまだ

行ってないんですこ。 ました。うーん。 も、なんか雰囲気が暗くなってき ---しょうがねぇと大爆笑。で

キャラクターがしっかりしている ころをアピールしてください。 討魔伝はココが違う! というと 大久保 オリジナル性が高く、 編集部 じゃあ、最後に、郷平

て切り落とすハメになるとこだっ り返ったり、足を、傷口が悪化し 活発に意見を交換したい の説平の世界にひたってください ということです。皆さんも、ここ

さわる者として、ぜひ実現したい うことがありましたら、どうぞ。 これだけは話しておきたい、とい 影平討魔伝と離れて結構ですから かがってきた訳ですが、最後に、 わるエピソード、面白いお話をう 中潟 そうですね。関発にたず 編集部 源平討境伝製作にかか

希望していたことですが…。 と思うことがあります。前々から 思うんでする。 プラスとなってはね返ってくると ラスとなって、私達にも会社にも 意味で刺激し合うことは、心ずブ 仕事にたずさわる者として、よい せ、交換してみたいですね。同じ の問題など、色々意見をたたかわ 当面している問題、あるいは将来 他メーカーの開発者と同じ席で

ストさんが一堂に集まれる金両を それを公的、第三者であるゲーメ しい問題があるのは当然ですが、 質、立場から、いろいろとむずか

もちろん、開発という仕事の性

これからも、もっといいゲームを してくれたナムコの開発の人達 作ってください。(構成・伊渋見) ざいます。然っぽくゲームの話を たてていただけるといいですね。 - 貴重な意見をありかとうご

高橋さん(上)と中弱さん

君こそゲーメスト ハイスコア申請用紙 ゲーム名 日 達成 スコア 月 PTS. 面数等 名前 ゲーム センター 住所 電話 スコア 氏 名 ネーム 住 所 () 年齡 電話番号 才 男・女 感 想 以上のスコアを記録したことを証します。

証人





東京都千代田区内神田1-15-15

柴田ビル

株式会社新声社君こそ「上山」ヨゴア行

(3.0 mg) お名前	年齢 性別	() オ(男・女)
ご住所 〒 □ □ □ 電話()
①小学()年 ②中学()年 ③商校()年 ④大学()年 ⑤社会人 ⑥その他()





キャラクターグッズメーカーユニフォム

ロモンの鍵所 ⑧マイティボンジャック例 ⑥スーパースターフォース (プレゼント) (プレゼント) (プレゼント)M





吉田真規子さん 内田未奈さん

萩原 新さん 74



おめでとう// 学学の第十 GAMESTAR

ハイスコアを載せていないお店で出したハ イスコアも、とじこみのハガキを使用してく れれば、このコーナーで飲せちゃうソ// 注:順位は、前号を含めた総合順位を集計し てつけています。

●サラマンダ 1位 4,825,580点 ACU-Y.N (東京) 2位 3.438.300点 SKY (神楽川) 3 位 3,102,400点 STAC-DRU (大阪)

●アルカノイド

1位 1,287,450点 ITP-雅王-山河悠珠(東

2 位 1,285,998点 JOE スッタカ (京都) 3 位 - 1,223,328点 B.B.B (康児島)

●熱血理派くにおくん 1位 703,400点 VERTEX-AVL (神奈

603.450点 松下俊二 (大阪) 548,858点 よいこのかちくん(愛

(¥) ●ファンクジーソーン

1位 25,811,180点 NEC (周由) 2位 23.014.480点 STAC-NSB (大阪) 3 位 21,584,088点 浜松潤次

●アテナ 1,880万点造成者 Tag (MARS) ···EVERY無し(福島) SUPER EXTRA ··· EVERY 有9 (愛知)

●イシターの復活 MAIN GATE 297 全国多数の皆さん

●ワールドカップ ファイナルクリア T.S、平川卓、Lucky 7 AKABEE、Y.H、原田芳孝、河村浩二、Mr. ラサール その他多数の皆さん

●アルゴスの剪士(全面クリア) 1位 6,838,968点 Sergeant Pepper (京 481 2位 5,742,328点 AKO-AKO (地玉) 3 位 5:560,960点 原ポーノ (鹿児島)

●エンデューロレーサー 1位 42,193,744点 FPG-BON (千葉) 2位 35,180,818点 しょくちゅうど((青

3 位 25,186,485点 AsA (Supreme) (福

めざせ ****イスコア!!

ゲーム機に表示される数字…それはプレイし た者、努力した者のみが知る汗の結晶だ。

この人気度は全国各地30軒あまりのゲームセンターの題音によるものです。

-007 (XII	KIOTE BOX	0410003007 2227 0811	10000000
順位	前回順位	機種	メーカー
	初登場	サラマンダ	コナミ
	初登場		
		熱血硬派<にお書	
	初登場		
		イシターの復活	
		アルゴスの戦士	
	初登場		
			コナミ
10	初登場	エンテューロレーサー	

(油)全国各席から提出していただいたゲーム原位を1位10点、2位9点……10位1点として 計算し、その総計(総点数)を基にトータル順位といたしました。(9月20日集計)



サラマンダは強かった。サラマンダの次 にアルカノイドという店が多かったので だいたい子想とおりの1・2位でしょう。

それと、NEWゲームの中にまじってアア ンタジーゾーン、ワールドカップ、グラ AMショー明けのNEWゲームが多くは いるので、ランキングの変動が予想され

232,000 PSF14675

全面クリア

ゲームコーナーロン

ブレイシティキャロット琴似店 札幌市北区新琴似12条11丁目 1 - 5 ☎(011)761-6172 北海道札幌市面区等似2条2丁目 琴似グリーンビル 18 1,191,600 434,940 金属タリア インターの復合 999.300 + at 881,160 25.81 To 0 全面クリア アルゴスの独土 TARC #88 n + 000,000 外直便高くにお客 1252.25 1.283.700 中原设 4,752,658 安藤,ラスカル 336,650 佐々木義久 R-J 1975 168,300 895,210 33 (0) ワルキューレの間険 10 ダンブ松木

アルロ	
東京都東村山市栄町2-16-18	22 (0423) 95-188

E 5	医翻束材山市栄育	2-16-18	22 (0423) 95	-1880	- 4	
	GAME	HISCORE	NAME	指号		
	サラマング	1,970,800	TAKO			
2	イシターの復活	128面クリア	KIN		2	
3	アルゴスの救士	3,922,660	JST	最終節クリア	3	
4	ファンタターゾーン	11,259,300	AAM		4	
5	アルカノイド	1,183,000	GTX		5	
6	ガンスモーク	1,873,850	END		6	
7	ワルキューレの開放	最終面クリア	TMSPR		7	
8	ワールドカップ	8 - 0	T. S	FINAL	8	
9	グンプ松本	7,853,260	T.G ETR 04	刀面クリア	9	
10	サンダーセプター	426,100	POL	最低ランク	10	

ダイエー	レジャー	ーラント	で都山店

H.S	8来都山市大町1	丁目4-5	##(0249)34-	-2121(内)26
	GAME	HI SCORE	NAME	信 号
	アテナ	10,000,000+a	Tag(MARS)	NO EVERY
2	ソロモンの鍵	8,172,634	Tag(MARS)	タイム最短
3	スラップファイト	9,999,000+a	SOL (Suprane)	アノブライト
4	サンダーセブター	462,150		4回クリア マスター
5	アルカノイド	1,072,510		最終面クリア
6	前いの後取	1,612,000		2周目クリア
7	ラッシュルクラッシュ	539,600		1コイン3回
8	エンデューロレーヤー	25,186,405	AsA (Supreme)	1777 A
3	アルゴスの戦士	4,228,310	ND (Supreme)	1245-
10	テラマング	2,278,600	FKS(Supreme)	127218

ガイエーしジャーランド十和田庄

	GAME	HISCORE	NAME	96 4
ı	サラマング	1,833,600	松田真樹	
2	エンデューロシーサー	35,180,018	Lx(Set2)	/ーミスクリフ
3	アテナ	1,361,000	dirty pair	
4	机邮纸	664,800	MARSHL ASH	全面クリア
5	アルゴスの戦士	3,558,230	佐藤	全面クリア
6	ハンゲオン	30,344,220	U2(9e52)	7-122997
7	スクランブルフ	558,300	国分別項	v-k
8	ファンタリーゾーン	10,868,340	MARSHL ASH	
9	ワンダーボーイ	625,340	BAC	
10	スラップファイト	252 720	10.田 T 81	

プレイシティキャロット巣鴨店

東京	「都豊島区巣鴨」-	15-1 宮田ビル	⊌B1 132(03)9436735
	BANE	HISCORE	NAME	(8 考
	サラマング	4,826,500	ACU-Y N	7-2
2	アテナ	2,233,800	EON RED-Y Y	最終面クリア
3	トイポップ(2P)	163,980	KEI KIMBLE	CP
4	アルカノイド	1,287,450	山河祭理	ALL
5	サンダーセプター	464,460	KE TOSE	MASTER
6	9791899791	133,880	EOM RED-Y Y	5 (6)
7	ワンダーボーイ	2,549,890	室衛伴北	5人独定2ミス
8	XXEybab	全面クリア	バーブ性竹	最終面クリア
9	ガルディア	1,224,300	うえの	3周日(西
10	エンテューロレーサー	28,134,141	FPG-BON	4 109 10

	GAME	HI-SCORE	NAME	俊 考
T	スーパーゼビウス	1,375,010	ARM	
2	9992499992	89,600	ペルゼルガ	
3	ロガレス 2001	1,275,000	ブランチャー使り	R-15
4	サラマング	1,725,000	DERAWERS	
5	ガルディア	396,800	根本钻大	1942
Б	アテナ	(62,100	かつみ	最終面クリア
7	ワンダーホーイ	636,470	小野浦弘	
8	シティコネクション	205,200	小野道弘	リバイバルダリ
9	シューティングマスター	812,400	K terasawa	
10	エンデュロレーサー	30,163,748	たけーいし	3 '55'40

DLL+和BB





二角キャロットハウス



| 屋内游園地一園店

_		3 terr lend >		_	
坐:	手票一関市大町7	7套地 12(8)	91)23-5011		
	GAME	HI-SCORE	NAME	情	4
	グラディウス	1,244,700	マザカクン (オレ)		
2	ファンタジーゾーン	14,680,400	支援を成る 大阪を成る		
3	15 KARI	1,481,500	VGC-KID		
4	アルゴスの救士	3,409,380	メンちゃん		
5	施界村	7,005,100	VGC-MP6		
6	ギャプラス	1,000,000	恋とオムレツ		
7	ドラゴンバスター	9,959,840	メンちゃん		
8	バックランド	713,770	メンちゃん		
3	1942	12,063,490	ズンちゃん		
10	3232743	3,457,210	ケンちゃん		

	GAME	HI SCORE	NAME	保 考
ī	スタップファイト	3,484,410	Y. F	
2	アルカノイド	1,176,180	要点便	
3	テラマング	2,217,300	AKO-LUM	
1	アテナ	909,250	市域山23号	
5	± € □ 120%	196,600	N 8 8 P FOEN	
Б	エンテューロシーサー	2,401,242	線提	
7	グラディウス	2,207,800	ANWE	
8	70/285(94 195)	47,589,670	高沢便	
9	2092622092	73,000	C. H I	

ポニーワールド・ザ・コング

ξĐ	展所武市緑町1	-3 TP (042)	9)25-5677	
	GAME	HI-SCORE	NAME	俊 考
į.	利益技術(こかくん	343,600		
2	アルカノイド	1,051,900		
3	サラマンダ	1,910,700		
4	スラップファイト	1,690,310		
5	ファンナクーゾーン	10,097,900		
6	ワンダーボーイ	2,049,710		
7	3232727	12,391,400		
В	ハレーズコメット	7,977,790		
9	アテナ	1,919,550		

	GAME	HI-SCORE	NAME	唐 考
П	カルテット	1,482,000	5 K, SS&YO, ST	
2	アルカノイド	1,060,210	(oltis	
3	ファンナワーゾーン	12,380,120	中央人名科格	
4	ワンダーホーイ	660,120	#80	
5	エンデューロレーサー	16,926,188	TOP: ONE	
6	ガルディア	939,900	250	5.00 8
7	ASO	2,284,710	N-BOYA-EACK	
8	関いの技歌	500,450	1, Z	2周日
9	アクションファイター	110,200	N. K	
10	851KARI	1,573,400	S. C. M	

サンペディックナムコランド

	GAME	HISCORE	NAME	(B) (E)
	サラマング	2,223,810	COM	3-5/-7/4
2	アルカノイド	998,310	黄 佞	全面クリア
3	エンデューロシーサー	16,132,105	YOU A	4 20 4471 - F 389 & 2 11 1 1 2
4	9/02499/02	109,000	Oeath	3975
5	ASO	3,008,240	YOU A	全面クリア
6	±±3120%	1,163,300	AAGDUSS	2周目の18才
7	XXXvobab	985,400	COM	
8	サンダーセブター	451,170	COM	MASTER
9	ロードランター(アクリ)	1,010,090	COM	LEVEL 9
	some resident	70	ESSUITA	A11797

10	nusement buse i系统能市级可!!	MARY 5-12 57(04)		PIN
	GAME	HI-SCORE	NAME	俊 号
	サラマング	2,092,400	使製もかん by AOI	1345
2	アルカノイド	1,133,150	APA	全面クリア
3	ファンタジーゾーン	10,858,920	AKO-LUM	
4	アルゴスの救士	5,742,330	AKO-'A'KO	全面クリア
	インターの復活	128回クリア	A D I	
	グラディウス	2,535,700	NOV	ディフィカルト
	州北田市(におくん	364,150	84504	
3	ハレーズコメット	9,069,360	AKO-LUM	55(8)
9	ワンダーボーイ	713,020	PAP	
0	願いの後取	529,450	NOV	

	GAVE	HI-SCORE	NAME	集点
ī	アテナ	2,179,600	英横角一	2PANK UP
2	スラップファイト	2,384,650		- 11
3	ファンタジーゾーン	9,984,000		
4	アルゴスの戦士	3,952,430	N	NO EVERY
5	アルカノイド	503,840	充房店中	2PANK UP
6	ラッシュ&クラッシュ	218,700	英橋秀一	
7	インターの復活	128面クリア	丹野衛門	
ě	S-R-D3 y > x >	532,000	高橋秀	2PANK UP
9	ガンスモーク	1,140,250	丹野市明	
10	無面硬度(におくん)	543.350	高級併取	NO EVERY

●ラッシュ&クラッシュ 1位 903,300点 STAC-NSB (大阪) 2位 836,100点 マイナー TAN (GAW) (長野) 582,580点 片山&栗原&橋本(長 65)

●スラップファイト 1,000万点造成者 SOL (Supreme) (福島)

STAC-AAY (大阪) ●モモコ126%

1位 1.243.700点 中居等(北海道) 2位 1,187,488点 TANJIEHT, Yumoto (長野)

3 位 1,000,000点 SUPER EXTRA(愛知)

●サンダーセプター

484,480点 FANCY-KETOSE(東 东) 2 (0 462,158点 SOL(Supreme)(福島) 451.178点 COM (千葉)

●ガルディア 100万点十亩 達成者 相澤、橋卓哉、つきだて(北海道) BAW、XID (千葉) 志材(山梨) POLON, KYOKO (愛知) それちゃん、裸亜具、宮本(京都) GAW 桜窓のかおり (大阪)

GMC XVI (福岡) うえの (東京) ●ガントレット 1位 18.245.481前 STAC-ARE+VII (大

861 2,245,155点 JUN&ESP (福岡) 2,855,868点 田中良秀 (千葉)

● XX ミッション 全面クリア達成者 RAW (千葉) Lucky 7 Now Win / (長野) バーブ佐佐 (事章) STAC-VIL (大阪)

●級 IKARI (全面クリア) 1位 1,933,800点 STAC-VIL (大阪) 2位 1,689,800点 二宮孝行(千葉) 3位 1,676,888点 STAC-DRU (京都)



小野塚商店(愛称:トッキョ) ゲームプラザ

-1 千葉セントラルプラデカ st(0472)27-3090 俊 考 0.2 2.384.000 MADOKA S 999,900+e インターの探導 Iコインクリア SKY/NKMR クリア5人 1,098,850 BOX CP

Mr 五老物門

999,999+# KI DAI

42, 193, 744 FPG-BON

20 (8

142,380 MADOKA'S BOX CE

HARD /

20

日本レス2001

3,436,300

2.194.950

1.910.850 EBSW

HRESH

ブレイシャトー ビデオインセガ船橋店 ## (645)251-8340

神奈川県横浜市伊勢崎町 4 -- 109 千葉県船橋市本町1-3-38 ☎(B474)28-7076 486 842 300 15,532,200 素血硬点でにおくん 2 249 500 2,272,650 5,282,400 4 (B) R (6) 662.840 EANCY RETORE 1,647,800 EQ.-TOPPII 2,250,585 1.074.600 野島でんすけ 264.300 EXTREMERE 5 W ,000,000 + a 4.693.660 野株的シュッスタ 27回クリア 1.378,700 ソロモンの射 9.309.184 FANCY RETOSE 0.11 H7 F46 44,780

プレイシティキャロット松本庄 CAME IN VAMAVA 執由村

	県松本市中央1-			(0263)356744	+1	课本更津市水井	19474 ED (0	38)98-756	8
	GAME	HI SCORE	NAME	48 - 91		GAME	HI-SCORE	NAME	傷者
1	黄金の城	12,000,000+#	市-4年英		1	サラマンダ	1,917,900	(3 E (6)	13イン(用タリアを23名
2	サラマング	1,860,600	Lucky 7 (Now wo 1.)	3.8(11.3)(0	2	アルゴスの戦士	4,741,720	小山広告	オールタリア
3	アルカノイド	1,164,200	弄寡名人	ALL	3	アルカノイド	1,201,600	三米芳姓	オールクリア
4	E E ⊃120%	1,107,400	TANJEHT		4	アテナ	933,940	古原洋和	101/2017
5	XXXVPa>	992,600	HIM		5	イシターの程法	128面クリア	小山江次898	
6	ファンタジーゾーン	7,246,900	THE ASO	Round 13	6	ソロモンの鍵	2,188,370	小山広己	ノーマル
7	アテナ	720,700	SLEEPING		7	MARKACCE CA	316,300	皇山芳人	2917
8	ラッシュ&クラッシュ	636,100	N (GAW)		8	黄金の袖	1,441,300	美茶川智	一川田タリアで
9	妖獣伝	464,400	JIN		9	e e ⊐ 20%	328,100	高山船	18:7
10	サンダーセプター	440,930	N (GAW)	最終面クリア	10	ファンタラーゾーン	8,368,500	古川貴史	ノーマル

がらんがらん

長野県駒ヶ根市奈須東6-23 ☎(8265)82-3955 HI-SCORE NAME 46 31 ,000,000+e 8 (8) (1 15)(5) |28回クリア 19.000 全面クリア 2 RH 6 W アルゴスの戦士 228,650 リアル麻薬 1.199.250

ゲームセンターヤマト

長野田部川市南町17-1番地 20(0269)62-4939 49 2,672,600 745.600 佐藤 生 最終面クリア MARKETREE 4.44 - 20 1.553.200 11.038.950 \$5.0 (0 アルゴスの戦士 2個用正人 最終数クリア 人皇世親不 海外バージョン 1,373,200 久保田正人 最終第2リア

751,685 小林一直 ゲームセンタートミー 千寨界佐倉市上志津1660-2 22(8484)87-4226 1.581.700 外の硬法くにおくん 415.550 н. м 9/1 ROUND 16,531,700

> 8.022.664 水田原

9/10 ROUND

7/5 7000 0

ナムコクリハシ店 千葉県銚子市新生 1 -17 ☎(B479)22-6966

無名平田 2,439,700 9,999,599 全面クリフ 2,194,000 **设装玉之款** 138,200

190 300 W A S D

	GAME	HI-SCORE	NAME
1	ファンダジーゾーン	9,505,900	CCD
	メジャーリーグ	1,165.850	MVX
3	どンホールアクション	1,575,280	UNY
4	資金の城	1,823,540	MYUKI
5	ワンダーボーイ	776,010	DNY, CPR
	グラディウス	1,072,500	周孫紀明
	アルカノイド	728,230	SILVIA
	ファイナライザー	206,820	CBX
	1942	11,650,030	松村みゆき
0	ダンプ粉末	735, 280	0.0.0

プレイシティキャロット豊橋店 ビックバーン駒ヶ根店

	GAME	HISCORE	NAME	情有
	サラマング	1,854,100	BROS EXR	
S	₹₹3120%	1,000,000+#	SUPER EXTRA	2.周前15分
3	ガルディア	993,000+a	POLONKYOKO	3 70 11
4	ラッシュ&クラッシュ	148,200	SUPER EXTRA	5面ラスト
5	XXEspin>	1,017,600	ACT	
6	アテナ	9,999,990+a	SUPER EXTRA	EVERY
7	グンプ松本	8,018,750	.01	77297
3	アルカノイド	1,019,810	BFM&SIM	1342
3	エンデューロレーヤー	23,084,266	HAC(END)	4 14'81
10	ダーウィン4078	10,000,000+a	BIGBLAST	

	GAME	HI-SCORE	NAME	18 4
ı	アルゴスの戦士	3,841,920	Lucky 7 Naw Win	1コイン全面タリア
2	XXtyション	1,067,900		
3	ファンタジーゾーン	15,904,660	.0/	ラウンド33
4	アルカノイド	829,000	Lucky 7 Cute	13イン金属タリア
5	ワールドカップ	FINAL 2 9 7	ANABEEY H	
6	タイガーヘリ	3,479,800	Lucky 7 Now Wen	14周日
7	ガンスモーク	2,040,000		1コイン全面タリア
ŧ				
9				
0				

ハイテクセガ表町店

四山	1県岡山市表町2	丁目7-33	☎ (0862)32	-9267
	GAMA	HISCORE	NAME	俊 考
	エンデューロシーサー	2,185,621	OF CHAPTE	
2	ガルディア	428,010	北勝湖	
3	アルカノイド	1,216,850	YIT	ALL
4	ファンタジーゾーン	11,725,760	(A)	2306
5	サラマング	1,530,900	A 8 1	
6	スペースハリアー	36,686,930	S . K	
	アルゴスの戦士	4,562,620	A. T	
8	グンブ松本	565,010	A B	
9	M KARI	1,377,900	CBR250F	
10	カルテット	1,789,800	ヘッドクラッ	

	GAME	HISCORE	NAME	(8 8
	アルカノイド	1,265,990	JOE すったか	ALL
2	ガルディア	959,900+e	されらった 検索具質点	
3	アルゴスの戦士	6,838,960	Sergeant	13イン 全集タリア
4	アテナ	1,665,250	北野株歪具	
5	ファンタジーゾーン	15,189,410	艺术师-	
6	ワンダーボーイ	1,155,450	Sergeant	
7	\$5 KARI	1,676,800	STAG DRU	
3	ワールドカップ	7試会クリア	原政方律から6	
9	グラディウス	9,000,000	STAC-DRU	20,85 8
10	ASO	3,507,720	場工芸芸	

=	ユースタ	'一クル	ーフィ	1店
цз	原甲府市城東 2			
	GAME	HISCORE	NAME	(R 4)
1	XXtv>s>	1,497,400	+ A	ニュースター
2	アルカノイド	1,048,930	Ky I	上高地
3	スラップファイト	1,722,770	YAS	ニュースター
4	サラマング	1,940,500	(2: 35	京王
5	ソロモンの鍵	1,900,000	中共	ニュースター
6	単直観点(はおくん	525,400	0 . M	ゲームブラザ
7	アナナ	2,141,850	8 0 0	ニュースター
8	ガルディア	9,959,000	志材	ニュースター
9	アルゴスの戦士	4,517,080	0.68	上高地
10	グンプ松木	1,292,030	ぼちゃ	ニュースター

ジョイランド松山

ę.	要提出市大街道	1-6-4	12(0899)33	-6806
	GAME	HISCORE	NAME	据 考
	インターの復志	128周クリア	SURPASSER R T	TOP# 6
2	アルカノイド	858,780	小林 博	全面クリア
3	KF MHEE	872,800	信用良平	//
4	サラマング	1,987,400	山下茂樹	3周間10代と
5	ハングオン	42,630,390	ドッグファ	ライドオン
6	アテナ	589,750	R T	全面クリア
7	スーパーデッドヒート	10,020,020	SUPPASSER LEE	パーフェクト
8	悠 HARI	1,359,000	保存 放	最終面クリア
9	ピンボールアク	3,313,580	非上高明	ノーマル
10	宇宙級艦ヤマト	3,119,520	LEE	

	GAME	HISCORE	NAME	98 4
ī	アルカノイド	928,480	大井牧史	全国クリア
2	アルゴスの椅士	4,716,180	松本精行	全面クリア
3	ガルディア	1,000,000 + a	GAW NEW	
4	サラマンダ	1,512,400	内田 歌	エコイン
5	ソロモンの鍵	8,789,752	GAW 程高 のかおり	会馬タリア
6	クイガーへり	1,602,810	GAW DISIR	
7	XXEDDAD	1,157,600	尼平	
8	MARKETT STATE	603,450	松下後二	5周日3回
9	ハングオン	50,070,530	CAW NLS	
0	±±3120%	455,900	48-8	

ニュースターグループ上高地



タイトピア木屋町店

32.0	亚州松山市不原町	3-10-13	TT(0899)24	-8538		大道	2.市次不市駅前町	11-4-1	TF(U/26)25	-82/0
	GAME	H-SCORE	NAME	19	46		GAME	HISCORE	NAME	强 考
	スラップファイト	2,093,080	SURPASSER R T	255 x U	ア以上		イシターの復活	3コインクリア	STAC MAZGEIN	NEWゲームから
2	アルカノイド	779,250	PJW	ALL		2	XXXVVa>	9,599,500 + a	STAC VIL (MRN)	最終面クリア
3	ファンタジーゾーン	11,261,500	EURPASSER R T	R 19 75	- F	3	ガントレット(2P)	レベル300	STAC NSB STAC VIL	WARAGLE
4	アテナ	523,850	使田良平	全面ク	リア	4	ガントレット	10,245,481	STAC ABE + VIL (MRN)	1042
5	慈 IKARI	1,400,400	たかのり	7-97	li-	5	サラマンダ	3,102,400	STAC DRU	1コイン5周囲
6	ADBACCB(A	548,050	24号のかち(人	5.FIB		5	スラップファイト	9,959,990	STAC AAY	21周日
7	アーガス	3,949,980	BURPASSER R T	13(0)		7	ラッシュ&クラッシュ	913,300	STAC NSB	6 (8)
8	大性獣の金額	1,000,000	SURPASSER R T	FE 8 LL	£	- 8	ファンタジーゾーン	23,014,480	STAC NSB	41開3機設定
9	スーパーバンチアウト	1,000,000	SURPASSER R T	33.A.B		9	ダンブ松本	8,083,340	STAC MSY	7800
19	メジャーリーグ	1,675,950	H SHIBA	4678 0		10	ソロモンの鍵	7,174,482	TS管川貴弘	44国クリア

	asade		m(0726)25	-8270
	GAME	HISCORE	NAME	98 37
	インターの復志	3コインクリア	STAC MAXSEIN	NEW ゲームから
2	XXEVSa>	9,999,900+4	STAC VIL (MRN)	最終面クリア
3	ガントレット(2P)	レベル300	STAC NSB STAC VIL	WARAGLE
4	ガントレット	10,245,481	STAC ABE +	1042
5	サラマンダ	3,102,400	STAC DRU	1コイン 5周間
5	スラップファイト	9,959,990	STAC AAY	21周日
,	ラッシュ&クラッシュ	903,300	STAC NSB	6 (8)
8	ファンタジーゾーン	23,014,480	STAC NSB	41開3機設定
9	ダンブ松本	8,083,340	STAC MSY	7800

	GAME	HI-SCORE	NAME	18 8
ı	スクランブルフ	10,000,000+a	FSR (/7) HCM-MY	
2	ラッシュ&クラッシュ	96,100	AGE (MAI)	R 4
3	フェアリーラン	3,688,230	S. I	全面クリア
4	アルカノイド	714,500	水谷 博	
5	弁点硬件(におくん	350,910	H. 0	
6	ダーウィン4078	3,678,000	BIGA BLAST(MAI)	5.RH
7	アマテラス	1,000,000	BR05 (/ 2)	
8	アテナ	1,169,050	MSS (MAI)	
9	サラマンダ	1,968,000	HCM (SCR &STI)	
ID.	オルターの選手	128節クリア	5名の祭さん	

ゲームインプラザオリンピア

	GAME	HI SCORE	NAME	5%	3
	アルカノイド	1,003,040	PIRELLI		
2	サラマング	2,316,800	G M CMATSUO		
3	ファンタフーゾーン	11,915,020	AKO CLUB		
4	グーウィン4018	1,000,000	GMC DURAN		
5	ASO	4,572,750	MAISON I		
6	アマテラス	1,566,100	G M C DAN		
7	XXXVVSV	1,017,300	TARACOLON		
8	カルティア	1,000,000	GM.C XVI		
9	メジャーリーグ	960,000	EGGUNSHI		
10	W	10 000 000	MAISON I		

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山	」県倉敷市阿知 2 "	丁田 5 —31	## (0864)21·	-7585
	GAME	HISCORE	NAME	维 3
	サラマンダ	2,032,900	KEI	1342
S	アクションファイター	148,400	JOG	.01
3	アルゴスの救士	5,154,560	.01	75 - F
4	ソロモンの質・	1,495,000	TARZAN	ノーマル
5	アルカノイド	866,790	マービンたこき (8
6	アテナ	1,269,000	TARZAN	
	9/224/9/22	113,800	JOG	
8	スラップファイト	1,854,830	GALL	
9	ワンダーボーイ	951,230	JJI	
10	ファンタジーゾーン	14,839,900	TARZAN	75 F I



		ヤンハス 市平川大学平井			112
ı		GAME	HISCORE	NAME	- 18
ı	1	アルカノイド	957,030	TUC UNEX	コインA
ı	2	mossic crack.	415 250	CCBCA.	4 25 0 2

	GAME	HISCORE	NAME	- 信 考
ı	アルカノイド	957,030	TUC UNEX	ID C >ALL
2	MORRICO BY A	415,250	(Mme A)	4 25 円 2 至
3	ASO	2,757,090	THE UNEX	全面クリア
4	\$5 IKARI	1,414,900	ZARD	1コインクリア
5	3232747	50,000,000+a	BY STEVAL	
6	スラップファイト	1,217,180	.01	エリア255以上
7	ハレーズコメット	9,999,990+4	安田孝一	R 63
8	ガンスモーク	2,258,850	TUCK UMEX DEFAX(6:8)	全医クリア

	フ	ブレイシティキャロット佐世保歴							
	住日	性保市下京町8-	- 2 12 (0956) 24 - 0786 HI SCORE NAME (9)						
		GAME	HI SCORE	NAME	個 书				
	1	サラマング	1,681,100	山口 健	3 - 3				
	2	サンダーセブター	341,610	山口 健	4 (8)				
П	3	エンデューロレーサー	30,145,404	久富	全面クリア				
7	4	グーウィン4078	885,120	松田系統衛					
П	5	スーパーチャイニーズ	14,266,300	山口 雅	7-4				
Ł	6	アルファックスと	10,000,000+4		II U 7'48				
П	7	ガルディア	854,100	36 EI					
П	8	マンハッタン24分基	207,000	山口 健	3 性说定				
_		スクランブルフ	10 000 000 4 4	V1 M1					

この本の読者は

ぐらいまでのゲームを趣味とする人々です。 ゲームを趣味とする人々は、別にゲームし(やはり中高生が中心ではないでしょうか。) ム以外にも音楽・アニメ・ ないわけではありません。 小学校上級生から大学生 います スポーツなど多 例えば、

趣味

やら

3,989,800 TUC UMEX R 20 3,989,800 TUC UMEX R 20 3,989,990+# TUC UMEX 全田クリア

	GAME	HI SCORE	NAME	# 6
	インターの復活	128百クリア	8名の皆さん	T0P#61242
2	サラマング	1,880,000	TUC UMEX	38(0) 0 (2)
3	アテナ	550,350	TUD UMEX BEFAX	全面を引き
4	ガルディア	925,900	TUC UMEX	2-4
5	ワールドカップ	8-0	用村市二	FINAL
6	アルゴスの救士	4,286,900	TUC UMEX	全面クリア
7	ロボレス2001	2,886,000	TUD UMEX	R18
8	セクションス	1,518,700	TUD UMEX	7周タリア
9	抗動化	258,600	TUC UMEX	ノーマル
10	1477 (811-159)	9 982 000	TUCUMEX	0.33

62,500 LOVE P

	SANE	HISCORE	NAME	傷 考
	サラマンダ	1,236,300	ARH	
2	アルカノイド	877,600	肯定のかけら	
3	サンダーセブター	428,180	HKS	
4	ファンタジーゾーン	14,100,660	RGX	
5	バベルの塔	428,180	HKS	上ゴインテ
6	ラッシュ&クラッシュ	582,500	HOLERSEE	
7	ダーウィン4078	522,460	私がバオだ	
8	XXEVSaS	469,000	RJJ	
9	ワンダーボーイ	639,560	YUG	
10	パトルシティ	103,200	市川周平	

WE'LL TALKTAITO 騎射場店

GAME	HI SCORE	NAME	18 6	
アルカノイド	1,223,320	0.0.0	1342	
スラップファイト	2,059,160	ガボー/	6.88 (8	
アルゴスの救士	5,560,960	N	レベルロ	
スクランプルフ	15,000,000+#	.01	55.15HR	
メシャーリーグ	1443) 0	麻富サキ	バーフェクト	
ピックイベントゴルフ	OUT-9 IN 9 \$118		レベルム	
フェアリーラン ドストーリー	9,999,990	トロビカルぎゃ	他与名	
ワールドカップ	8-0	W 27-A	FINAL	
ハイスピード	9,557,830	麻皮サモ		
アテナ	548,300	MOE 1	全面クリア	
	アルカノイド スラップファイト アルゴスの成士 スタランプルフィーターション メジャーリーグ ビッタイペントゴルフフェアリーラン ドストーリー ワールドカップ ハイスピード	アルカノイド 1,223,320 スラップファイト 2,055,160 アルゴスの放土 5,550,460 ネクランドン 15,000,000+ 3,550,460 ネクランドン 14428 0 ビッタインドホア 2019 N3 計18 ドネトリーン 7,984,990 アルドカップ 8 ーの ハイスピード 5,551,830	アルカイド 1,23,300 0.0.0 スカップアイト 2,055,160 8デーイ アルコスの仕上 5,560,560 9 0 ネランプよう 0,00,000+c 0 スシーソーグ 14440 6 度宝子 エシャイベンコン 07年101日 150 アールドカップ 4-0 0 0 フールドカップ 7-0 150,5100 個 アールインモード 9,555,180 展記サー	

ij	ゲームスポット大橋					
納市大橋町7-17 森田ビル1.2.3F ☆(0958)45-9619						
	GAME	HI-SCORE	NAME	18 19		
	サラマング	1,210,300	安闲内陆	2-5		
2	9003829703	78,000	古賀ヒロシ			
3	XXEybab	605,900	着水野瓦			
4	インターの復進	128 2 9 7	图41.视野台	TOPMAIDES		
5	スラップファイト	842,260	片山道久	x 9 7'250		
5	アテナ	720,350	水田英淳	13インクリア		
7	ツインビー	2,438,400	城川貴文	I P		
3	アルカノイド	797,430	使久替明	全面クリア		
9	ファナライサー	1,601,700	100 第			
D	スーパーチャイニーズ	24,115,200	古谷 ワルウルス	LP		

ただ今、ゲーメストでは、広告を募集し お聞い合せは次の通りです。 者に宣伝したい方は、お気軽にご相談ください にはまったく関係ないけれどもゲーメスト読 声社 ゲームセンター 「ゲーメスト「広告係」☆(03)293-9321 関係者はもちろん、 ています ゲーム

ナーでは全国のゲームセン スコアを募集しています。 掲載希望のお店は編集部まで。折りカ えし用紙を送ります。 東京都千代田区内神田1-15-15

集田ビル 新声社 めざせハイスコア係 しめきりは毎号奇数月15日(必着)です。

プレイスポット

福門	6 国市南区大橋2丁目11-4 ☆(092)512-4270					
	GAME	HISCORE	NAME	8 5		
	ワンダーボーイ	1,140,930	田中くん			
2	MARRACCE CA.	304,950	秀樹くん			
3	スクランブルフ	9,602,800	一根ぐん			
4	グラディウス	1,320,010	立石くん			
5	ファンタジーゾーン	11,084,500	.01			
6	サラマンダ	1,284,310	中川てん	1042		
7	ASO	1,928,700	-40 C A	日田ノーマル		
8	ターウィン4078	1,438,810	.//	40回クリア		
9						

スコーレタウンビルキャロット

667,920 LLUI @ic

	GAME	HI-SCORE	NAME	96
1	グラディウス	1,356,100	ASCI I	
2	ファンナジーゾーン	8,942,900	出 84一	
3	度界村	3,698,900	小田くん	15-3
4	ガントレット	2,245,155	JUNAESP	
5	エンバイヤシティ (株)	194,380	株成北	
6	ワンダーボーイ	1,756,640	MYVERN	
7	ASO	1,840,560	KBC	
8	メジャーリーグ	1,695,450	Jepsinsa	
9	CLE 1/ 2 2001	2 510 400	ALCOHOL:	

キモチワルイ…) オタちゃん泣いちゃうから! 月15日必着です。間にあわないと、

君こそゲーメスト」係 新声社 ゲーメスト編集部 ★〆切はちゃんと守ること…奇数 どの使用は問題外!! 正統プレイで! 永久パターンな ★清く正しく美しく…くれぐれも

注意点

もれがないように注意してくださ

てもらうのがベスト。まあ、記入 様の書式ならば、官製はがきでも 組入はお店の店長さん等になっ

みの葉書を使用してください。(同 申請にあたっては、本誌はさみ込 々のハイスコアを募集しています。 君こそゲーメストでは読者の方

星を待っている!! メスター …我々はそんな ゲーマーの輝ける星。ゲー

は 12月 18日 発 Œ 月特大(?)号だ

底取材

行ってみよう!

ウス、サラマンダ、そし てウェック・ル・マン24… ナミ 抜群の開発力は

ご期待下 に迫る編集陣の取材に 期待の大型漫画登場 ぞろい即徹底攻略



服ゲーム特体 ーナーでは明

たら、お手紙下さい。

な人は挑戦してみてね。 く今回のクロスワード。ひま んな~…。ま、それはともか 風見さんたら黙ってるんだも

(件北

(夜行性悠理

ロゲームのコ

次回に期待して下さい。 (MON-ADADA) したいですね 次回の〇ー

のある仕事が と時間に余裕 次回はもつ

を色々な呼び方をする。 スターケイ…、人は私のこと 手描きマップは死の臭い 螢 ただの一青年だけどね。

ターキーターミネーター、バ



ゥズのお礼をします。 立った人には、何かゲームグ あったら教えて下さい。役に です。いいゲームセンターが まわるつもり に北陸丁県を は帰省がてら 年末年始に

われているゲーメスト新人の

即退散、と言 原稿といえば ば、即参上。

取材といえ (ゼブ鈴木

(おたきく御旅屋)



あ~あ、山

度の濃い形で紹介できた(と ーカーのものは、それだけ密 心に取材協力して下さったメ も負けずにガンバッたぞ。熱 ーカーのニューゲーム。 我々 表した、各メ 出し切って発 に向け全力を

かったなあ。 の取材行きた 本百合子さん

AMARI

加藤

■編集人 植村伴北

■発行元

東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル 電話 03 (293) 9321

■ ED 8 耕文社 ©1986 新声社 雑誌03659-11 DO使い、FOR GUZ、 ナクロ、LAYKA狂、JA ミーハー、ア プ屋、物好き ッカー、マッ

た会おう。もしゲームセンタ

めでも見たら、声をかけてね ーでゴキブリ退治している私

かないって、渡ちょちょぎれ

もんだぜ。 が出るよ。こりや期待するし で、セガからカードシステム

(伊法見あきら)

2だ。うーし、もうやーめた (ただの町人 大和) 気速い、ハ

た。ゲームの方では現在5 なきゃなんなくなってしまっ APP両先輩にメシをおごら

べ そのうち、ま らうわけだが

回で休みをも うらん、今

た。皆さん、ありがとう。 (長崎)

次回もまた取り上げるかも、

だ!・そのせ

マップで死ん

→ 長崎智久は進

学準備のため

2液を避ける

サラマング

いで御旅屋

ためにも、ゲーメスト及びV

G2を引退することにしまし

ながスリリングなゲームだ んだが、なか ルを担当した ミのジャツカ 今回はコナ

(HOMINERTI) 回も原稿をお

最新の情報を正確に、くわしく紹介しようと

頑

張 ユーゲームが続々と発表された。 イベント「AMショー」の特集! さあーて、 0 た

全力をつくしたんだが、

どうだったかな? この度、私

可能な限り

今回はビデオゲーム業界最大の ť 期待のニ

1 1 t

御旅屋喜久 風見級 山河悠理 平野おみ 佐々木浩文 石井ぜんじ 長崎智久 REO.Y.Y ゼブ鈴木 宮崎一徹 JUP阿部 赤斑 田口あゆみ

高橋己代子 费原装四部 ◆協力スタッフ

SHEEP STUDIO エジマ企画 エヌ・シーシー 古本如洋 松川由雄

本誌からの無断転載を禁じます。

◆羅

った。ところ

くらせてしま

集

・/ ・/ ゴーナ 11月号 F11月20日発行(隔月発行)第1巻第4号通巻4号

株式会社新声社

編集部 03 (293) 9324

80



あの「怒IKAPI」がパワ

君の挑戦を待つ





褒美が、将軍直々のこの特別

が、いい響きだ。 特別休暇か、久し振りに開

保達は専用の貸し切りの形 眼というわけだ。 この前の辛い敬いの手柄の



常に戦いがつい それとも愚か者の屍をさらすかである。



とうしろって言うんだパ」と 選ばれ、そして揺かれたので とめるために、あなたがた! 洗達は叫んだ。 歩んでいます。それをくい 、頭の中に直接話し掛けて こえてきた…いや声ではな 「今、この世界は滅びの道 一体何のことだ、倫連に

のは…簡の中にただ浮かんで 果然としている倫連に声が ンガン、手留弾に加えパズー れています。武器としては、 自分の攻撃もパワーアップさ ハードなものになっていて、 同じ操作でゲームを行ないま 本的には「怒ーKARー」と 「怒ーKARー」の時のマシ ただし今回の戦いは、より

た。この戦いでも勝利は俺達 使いこなが 多彩な武器 さて、総号層圏ですが、基

> の敵や岩などを破壊します。 っています。パズーカ砲は連 留弾は破壊力がすさまじくか ンは弾の射程距離が長く、

士としての勝利をつかんで来

そして戦場では常に、野

選中したせて ち込んだらしい。 嫌な予惑が はどうやら、時空の歪みに落 まれていくではないか。 これ ないような空間に引きずり込 如として現れた、見たことの

る底だった。 さて、そこで後達の見たも 見ろ! 後達の飛行機は、空 娘なことに俺のこんな予惑は 他の脳裏にある予感が走った。 C旅立った。しかしその時: 竹樹に乗り、いざパカンスへ 飛行機が目的地に近付くと などない。後達の戦士の血が を走ると、俺連にはもう不由 熱く騒ぎだしている。 そうだ、俺達は戦いのプロ 銀い光がマシンガンの銃ち

よく当たるんだ。

こには倫達愛用のマシンガン もしい重みに手を見ると、チ 安感が体に満ちていた。 手にズシリと感じる、

りじゃないかノ ている。この池は…ガラス構 疑った。俺達は池の上に立っ を救い出してほしい…」 滅亡の退に沈んだ、この世界 今までになかったほどので 次の瞬間に、俺は我が日を

り裂き失われた光を取り戻し



トは武器の選択にあります。 2000年を発生して 大学を発生して 大学を発生して あつちも歌、 サンダーア-、こっちも敵、うーん、 ーマーガほしいところだ。

りマシンガンとあと1つ何か たさらに、2人でその剣を他 光線を発射できます。またま はもちろん剣先からレーザー アップした剣は、普通の能力 って、互いに交えてみるとす さて武器は常に2つ。つま い攻撃ができます。

力砲、ブーメラン、そして剣

手留弾、剣にはパワーアップ があり、さらにマシンガン、



とによって武器を換えること 置いてあり、それらを取るこ ラミッドの中、そして地面に

さて、今回は地表の他に

酢の発射した弾をはね返すこ す事が出来ます。 を、大型の敵を除いて全て用 射こそ出来ませんが、弾道ト

が出来ます。さらにパワー 剣は敷を倒すだけでなく ブーメランは3つ連続で投

> **鉄器が出て来る場合がありま** 時に、色々なパワーアップや を通ることが出来ます。 す。破壊してしまえばその味 着や壁がほとんど破壊出来ま 武器は岩の中、壁の中、ビ このゲームでは、強害物の *

げられ、その軌道上の敵など



さんの知っている通りです

ワーアップされたマシンド



に戻ることは出来ません。 鍵を手に入れなければ、地帯 らに異次元を脱出するための ら、異次元のポスを倒し、さ 異次元に引きずり込まれた (ECM-APAPA

死んでしまいます。

スター連は落ちる途中で全て 引きずり込まれますが、モン まわりにいた影もいっしょに きずり込まれます。この時、 プレイヤーは異次元空間に引 パネルが、大きく口を開き、 らかでもこれを踏むと、何と ついた後にプレイヤーのどち

異次元空間があります。 輝く四角いパネルがクルクル くと、画面外からグリーンに ベタッとはりつき、もしはり と飛来します。これは地表に まず地表で戦いを進めて行



法を研究してみて下さい

す。みなさんがそれぞれ攻略 ラエティーに富んだものにな をしていて攻撃方法も様々で それぞれ個性味溢れる姿、 それ強力なモンスター達で、 いて、その門の番人は、それ ています。 各エリアは門で分けられて

テスクな物、巨大な物と、バ けられ、カワイイ物からグロ 物、中型の物、大型の物に分 敵の種類も豊富で、小型の



て来るからです。 どの武器を持っているかで、 する武器、しない武器があり というのも、粒によって通用 ゲームの難度が大きく変わ





ルで操作するカーレースゲー のゲームはマイカーをハンド 第4弾の「アウト・ラン」。こ セガ。体感ゲームシリーズ。

ら大間違い。 たじゃないか」などと思った スなら、今までいろいろあっ アウト・ランは今までのゲ 「なーんだ、3Dカーレー

分かると思うけど、あの背ス ーをやったことのある人なら

るといっても良いと思う。 スペースハリアーを超えて ラフィックははっきりいって んだ。とくにスピード感やが 要素がタップリ詰まっている などなど、僕らを熱中させる な兩像、そして感動のBGM ジにくるスピード感とリアル それでは、次に具体的にこ

味わってほしい けたら、ぜひプレイし その名も「アウト・ラン」。16ビットロ ンド、そしてあのムービングタイ 2個使用し、 Bチャンネルのステレ

チェックポイントを通過する 間内に、各コースの終わりの

キベダル、そして 2段階のギ ヤを操作して、定められた時 ハンドルとアクセル、プレー ブレイヤー (つまり君) は

とに1万点づつ入るぞ。 遠く増加し、他の車を抜くご というのが、このゲームの目 得点はスピードが速いほど

ある広い道路なんだ。だから 興快感が十分楽しめるぞ。 そこを自由自在に走りぬける の直線コースなどは6車線も ス設定があげられるだろう。 に、リアルでユニークなコー 例えば、スタートしたあと このゲームの特長のひとつ 立った崖やトンネル、草原や 的なレイアウト、つまり切り では難しいとされている立体

せてくれるぞ も加わって、いっそう熱くさ せたコースのアップ&ダウン ロレーサーで使らをおどろか 現し、おまけに、エンデュー 大きな立木などがバンバン出









GATE --- すごい迫力だ。 スはおっかないぞ。

気が付いたのは、ハンドルが クルといつまでも回せたんだ ではハンドルを回すと、クル だ。つまり、今までのゲーム キックバックするということ シートに座ってみて初めて ると思ってしまった。 ゃないんだけど、気がきいて にもどるんだ。大したことじ 離すと自動的にセンター位置

度までしか回せなくて、手を けど、アウト・ランはある程



3

まず、コースについてだけ

イなどなどが、君の運転に命 ワーゲンや、大迫力のコンポ っていて、ポルシェをはじめ る別の車だ。これらも実に避 めるという、オイシイ設定か て、別のコースを通って楽し

シュしてしまうので、注意が ると、ほとんどの場合クラッ コーナーギリギリではじかれ ら外れる危険性がある。特に はじかれてしまい、コースか 接触すると、まず自分の率が 触しても爆発したりはしない んだけどね。)これらの車に接

スピードなどによりクラッシ

する数々の難関がまちうけて ちろん行く手には、君を妨害 スタートするわけだけど、も ヒッカケた(?)彼女を乗せ ーに乗り、助手席には途中で フェラーリ・テスターロスタ

さて、ブレイヤーは愛草、

人でもまた別のゴール、そし 次に、コース上を走ってい



ールシーンが用意されている ルがあって、それぞれ別のゴ を選ぶだけでも苦労するぞ。 タイムがちがう) 通るコース 過したときに追加される残り つまりチェックポイントを通 エクステンデット・タイム、 なので(また、コースにより これもまったく遠ったコース また、最終的に5つのゴー

別れ道を左右どちらかに行く 各コースのおわり付近にある 老が通るコースは5コースあ 15コースあって、その中で み合わせは18通りあるんだ。 かで決まるんだけど、その組 る。どのコースに行くかは、 と、コースは全部あわせると 先に書いたように、どれも

ので、ゴールインしたという 多彩なコールシー *GOAL*

けず劣らずの走りをみせてく れる。(実は単に邪魔なだけな

て慎重にガンパッテほしい。

目が回る~。

こえることができる。この

派手なクラッシュシーンはF 思いっきり突っこんだときの ルじゃないよ) で、障害物に つつゴマカスにいちゃんが目 スピンしたときなど、となり てもハイスピード(ピンボー れるぞ。しかし、なんといっ の彼女に怒られて、頭をかる 低速で障害物にあたったり、 ュシーンが変わるんだけど、 白いぞ。クラッシュした時の 時の画面もアウト・ランは面 り判定はけっこうアマイので はいっても、他の車との当た そうそう、クラッシュした

がするくらいならダイジョウ

ても安心してはイケナイ。

(無責任だなあ…)まあ、と

ではミスは許されないぞ。頻重

は、やはりコーナー(カーブ しかないので、勇敢に、そし がでてくる。これはもう慣れ ーナーで車を追い抜く必要性 出ないし、面が進むほど、コ を怖がっていては好タイムは しかし、かといって、他の車 しまうのでダブルパンチだ。 スピードもかなりダウンして 必要だ。 また、はじかれると同時に このタイプのゲームのコツ

ングだ。特に、ステージーの ほうがいいだろう。 理な違い越しはやめておいた が1車線以上ないときは、毎 アウト側にいる他車との関隔 常だけど、慣れないうちは、 かすなどの駄作をするのが通 なり、エンジンプレーキをき そして、次は意なコーナリ

-GOAL &

後半に現われる意カーブの連

うときはカウンターをあてる しまい接触しがちだ。こうい がっていると、リアが流れて く時だ。自車のスピードが上 のは、イン側から他の車を抜

慣れないうちは、コーナー

*ギやを活用しよう あわてることもなくなるぞ。 でも「前が見えない」などと つかってしまうぞ。

ブの場合だ。ここで注意する バイスしてみよう。 っている人のために少々アド きない。そこで先に進めず用 次のステージに進むことはで にぶつかってばかりいては、 たり前のことだけど、他の車 いうことだろう。それに、当 をいかに制するかで決まると

まず、広くゆるやかなカー

できて有利だ。また、登り坂 減速したりする動作が早めに *コースを覚える! カーブに悩まされている人も

側からすばやくハンドルをイ

ン側に入れ、カーブの内側に

いろいろと試してみようじゃ

コーナーが見えたら、アウト 大早めにハンドルを切る ることができるぞ 数をあまり落とさずに滅退す までブレーキをふむと、回転 それからアクセルをふんだま 使っても良いのだが、スピー て滅遠させよう。ブレーキを の直前でローギアに切り替え

近くに他の車がいない場合

「次は急カーブだ」と思えば

これはあたりまえのこと

とれば波速なしにコーナーを 切りこむような走行ラインを 走りつかれて金もなく とにかくこの「アウト・ラ

帰りの電車質がない、なんで でプレイしよう。 にして、自分なりのパターン される、ラップタイムを参考 ポイントを通過したとき表示 ことといえるので、チェック くれぐれも熱中しすぎて、

ニックを利用すれば、連続し アウト・イン・アウトのテク こいつあ月面由返りかあ

クがほとんど通用するので、 ームに使われていたテクニッ ルの切り返しのタイミングを れが必要だ。 連続カーブで、このハンド

るので、参考にしてほしい。 くつかのテクニックを紹介す 多いことだろう。そこで、い 統がその代表例で、これらの

> ぎてしまうことがあるんだ。 ドとエンジンの回転が落ちす

それに、今までのドライブゲ に自然とわかることだろう。 それは何回かやっていくうち **ろテクニックがあるんだけど** とになるので注意しよう。 誤ると、君の草が宙に舞うこ これ以外にも、まだいろい

ングが重要で、ある程度の情 これはハンドルを切るタイミ 通ることができるぞ。しかし たカーブもあまり減速せずに あっと、

っても回数をこなして慣れる 上連する一番のコツは何とい かない。 何度プレイしても飽きること ことを目指したとのことで、 った感覚をシュミレートする ン」、実際にスポーツカーに参

ことのないようにネ。

何回もいっているように

おもろいですネェ、

あまたの魔族をひきいて地を

間の遠を頼利といふ。頼朝 1192年、間は来たれり、

な。よいな、信心じゃぞ…… ひたすらに彼此を忘れなさる 他に、正しい心が必要じゃ。 縦よりよみがえりたり 異次元の者の布施により、 といふ。景清、ぶれいやなる の者を選ぶ。その名を平景清 て、平家の亡者よりひとり姿 い、三連の漢字安慰婆に命じ 諸悪の王、頼朝を倒すには 天帝、世の乱れを大いに奏 安想選おいる。 剣、焼の三種の神器の

とく討たれ、境の滿に沈みた 征す。対せし平家の者ことと 石見 出雲 伯耆 因帰 但馬 丹後 ·長門 - 周防 安芸 - 像後

·京都·伊賀 ·近江 ·美倉 ·信倉 ·甲斐 ·程可

目指すは京都, そして鎌倉 #416 鎌倉



富神風神はでかいけど、あんまり強ない。風という字が祭んで来るぞ。

これを取ると銭と引き換え

魔物を倒すと銭がでて来て

①お地蔵さん に命を増やしてくれる。 ものに変えられるよ。最大は 集めておくと、あとで色々な もあるので、銭をためておこ る。一面の鳥居を越えた所に

これに触れると、

とによって、グレードを上げ が下がり、アイテムを取るこ ることができるぞ。 や刀など)を切るとグレード 撃力)があり、固い物(要石 れたりもするんだ。 位置で上・中・下段に変えら 体が大きい時には、レバーの ンを押すことによって振られ そして剣にはグレード(攻

て、テクニックも必要な 骨つばい船頭さんだよ! 失切のくわだく

うまく使わないと黄泉の間 方の面では、このジャンプを ンプすることができる。 (あの世) に落ちてしまうの 跳ボタンでは、景清はジャ 後の

タイプあって、景清の大きさ が日本を縦断して、鎌倉にい

が変化したりもする。 ムなんだ。 る源頼朝を討つといったゲー はストーリーの通り、平景清

景清の武器は剣で、剣ボタ 画面は大まかに分けると? ナムコの新作・源平財魔伝



鏡朝さんの意義だ。 ハエたたきじゃないんだから違いつつーの。

刺をグレードアップしてくれ これは、銭と引き換えに、 剣グレードアップ日

これは拾うだけで剣の攻撃 弁座らを倒すと

恩のアイテム の最大本数まで増えちゃう最 鉄桶法額は

堪え(最高10本まで)、命がそ でローソクB ローソクの最大本数が1 ローソクが1本増える



平家の復讐が始まった。

平家復讐絵卷



京都での義経との対決。ケラケラ笑ってるんじゃありません。

画面左下にあるローソクなん ーバー。その体力の目安が 景清が1人死ぬとゲームオ 2種類のローソクアイテムや ると一定本数まで増え、更に るんだから安心できるね。 お地蔵さんや俵でも、増やせ と景清は死んでしまう。 でも、1つの国をクリアす

れて減っていき、全部消える これは、攻撃を受けるにつ

ておこう) も色々な場所に関 には、鳥居を通り越して、その されているんだ。そこに行く **揖磨灘にもありそうかな?** 見ると行けそう。とりあえず 叫こうの鳥居に入ったりして (うーん、富の国とでも言

出版のZAP鳥田群だよ。 も5本しか残ってないので は、2本半に減り、脱出して 真正銘の地数。命(ローソク

最清は黄泉の国に行ってしま ではなくて、血の池もあるで 谷底なんかに落っこちると ここは、ボーナスステージ 現世で足を踏みはずして

黄泉の国

う。モクモタしてると、 り回しながら右へ右へと進も ったら、刀をビュンピュン振 その後の展開も苦しくなっち もし、黄泉の国に来てしま

腹が出て来るからね。 無事に開産大王の所まで行 強い 換えにスコア(徳)が増える

生と出たら現世に戻れるけど う。死と出たらハイさよなら けたら、つづらを開けて見よ

ろいろな物

巻物を取ると、 要石などの間

剣の先から

交代で行なわれ、大きい時は ば甲斐の国で終わっても京都 は京都まで、その後は、例え 国に落ちるわで、大変なんだ も足を踏みはずすと、黄泉の 竜だの雷神だのがでて、しか なかなか大変。小さい時も、 弁麼だの義経だのがでてきて 景清が大きい面と小さい面が ちなみに、コンティニュー 道中は、ほぼ1面おきに 弁度、義経の勇姿だ。 もあって難しそう。

テムで、

旅立つ前に

地獄から出発して、右へと

つけなくなるという、各々の り、3つめの曲玉は毒を受け 剣がグレードダウンしなくな 雅剣は取ると剣が白く光り どから身を守り、2つめの草

1つめは、やたの銭で售な

美作

00

群があったりもするんだ。

写真のような乙AP無常

そして極めつけ、アイテム

り放題のボーナスステージ 。そのために、武蔵の国に いるらしいので、ちょっと こかに、三種の神器が隠され た選べるといった具合にね。 て、丹波で合流し、京都でま 陳路、山陽路、南海路を選べ 選択できるんだ。長門では山 で好きな所を選んで、進路を 数の利用がある国では、自分 例えば長門の国のように、推 (ことができるよ。そのうち その中へ入ると、次の国に行 進んでいくと、鳥居があり、

しなく遠いぜ。

鎌倉までの道のりは、

特に、京都から後の国のど

からたよ

よ、これが。

直探しもしなければならない

隠されている

頼朝を倒すために必要なア の先にある国なんだけど、 首章は草華集を守ってるぞ

印三種の神器 刀をグルグル振り回すように なり、敵を寄せつけない。 い物を一整 この参物を取ると、景清は

うおー、おりゃー。衝撃波のア イテムを取って、ちょっと気合 いの入っちゃった景義。



CPYLL

不滅の コードランプ 新たな旋風

国を脱

る

ンゲリング帝

できない。 しなけ れば、 もの難関を突破 脱出することは グ帝国の城か

ング帝国を脱出できるだろ コマンダーはぶじにバ そして最後に…。 ンゲ

初の協力2人プレイ

3面までを特別公開

協力2人プレイの



しまいますが、決して隣に座 その面のはじめからになって らか1人がやられてしまうと 協力2人プレイでは、どち

お見合いしている場合じゃないつ

コンビネーション掘りなど、 のだ。協力を人プレイでは、 カ2人プレイというのがある

全く新しいワザが使えるぞ! 頭のりやぶらさがり、絶妙の 人プレイはもちろん、初の娘 「帝国からの脱出」では

いので、先の面の一部をちょ レイの特徴があまり出ていな

3面まででは、協力2人プ

テメー」などと言ってはいけ っている人に「何やってんだ











うですが、ゲームとして、な 初めてのことなので、まだま かなか面白いと思います。 だ簡単なラウンドばかりなよ 協力と人プレイは、全部で 協力2人プレイというのは























さて、本来の1人プレイです















ECNIAFAFA

ラウンド、みなさんぜひやっ

らの脱出」全ラウンド合計45





























GAMEST 秋だ! プレゼント





対魔伝のぼり10名

タイムギャルポスター10名

ただし、 新声社まで取りに来ることが出きる人に限る



●思わずさびしくなりますって? 努力不足でごめんなさい。 次号にガンバリマス。





プレゼント希望の人は ■先着……じゃないよ、11月 30日までに、16ページにある とじ込みハガキに記入して、 ポストに入れて下さい。オッ

切手をはるのを向れない ◆締め切り――川月30日の消 町のあるハガ

月18日発売の 1月号誌上に てお知らせし



6 タイトー THE THE REAL PROPERTY AND THE PARTY AND THE

















RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity, please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

